http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

GA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

MONKEY ISLAND II:
IL RITORNO PIU' ATTESO

TV SPORTS BOXING:
TORNA LA CINEMAWARE
E METTE TUTTI KO

DYLAN DOG:
L'INCUBO PROSEGUE

LEANDER:
LA NUOVA MERAVIGLIA
PSYGNOSIS

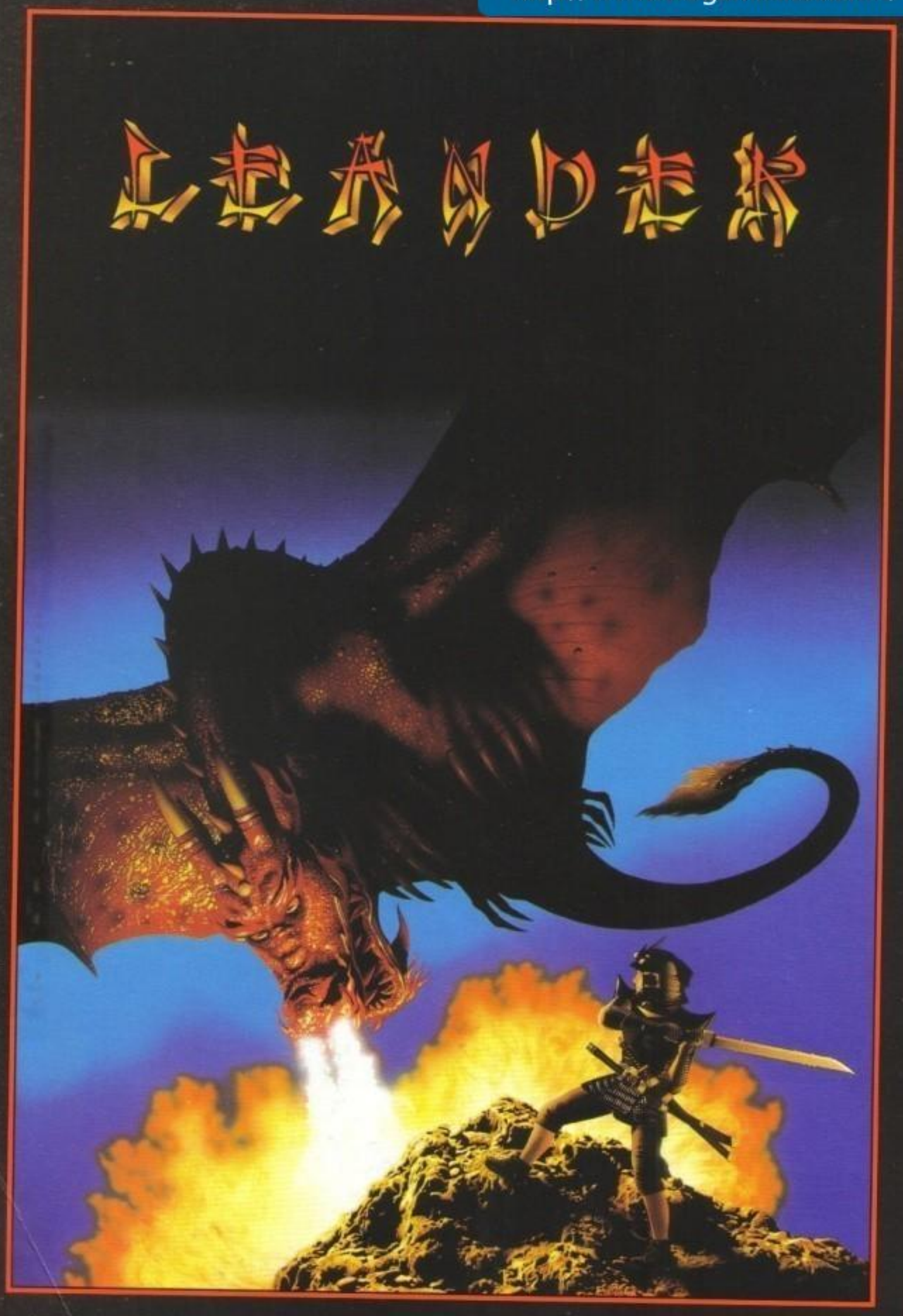
TUTTI I TITOLI CHE ASPETTAVATE:

HARLEQUIN • DOUBLE DRAGON III • WOLFCHILD
BARBARIAN II • SMASH TV • ELVIRA
TIP OFF • WWF WRESTLEMANIA

Anno V Numero 38 - Gennaio 1992 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



LEANDER

LORD TYEGER HA CATTURATO LA BELLA PRINCIPESSA LUCANNA E L'HA PRIVATA DEI SUOI POTERI. SOLO LEANDER, UN PRODE E VALOROSO GUERRIERO, PUO' LIBERARLA. SCHIERATI, DI FRONTE A LUI, OLTRE 100 NEMICI DIVERSI ATTRAVERSO TRE MONDI ALL'INSEGNA DELLA MALVAGITÀ.

CARATTERISTICHE:

* 22 LIVELLI DI AZIONE ARCADE.
* 11 COLONNE SONORE DIFFERENTI.

COSA DICE LA STAMPA:

96% "TGM" GENNAIO
K GIOCO GENNAIO
94% "C+VG" GENNAIO

SCREENSHOTS DALLA VERSIONE AMIGA

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

PSYGNOSIS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Elvira®

The ARCADE GAME

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

ROMA - TEL. FAX (06) 7231811 - 7231812

FLAIR
SOFTWARE

Entra anche tu nel Magico mondo di Elvira,
la Strega più... in forma dell'universo!
Uno spettacolare arcade, caratterizzato da
una grafica affascinante, un fluido scrolling
parallattico multistrato e... l'irresistibile magnetismo
dello sguardo di Elvira!

Disponibile per:
AMIGA - PC - COMMODORE 64

http://www.oldgamesitalia.net/

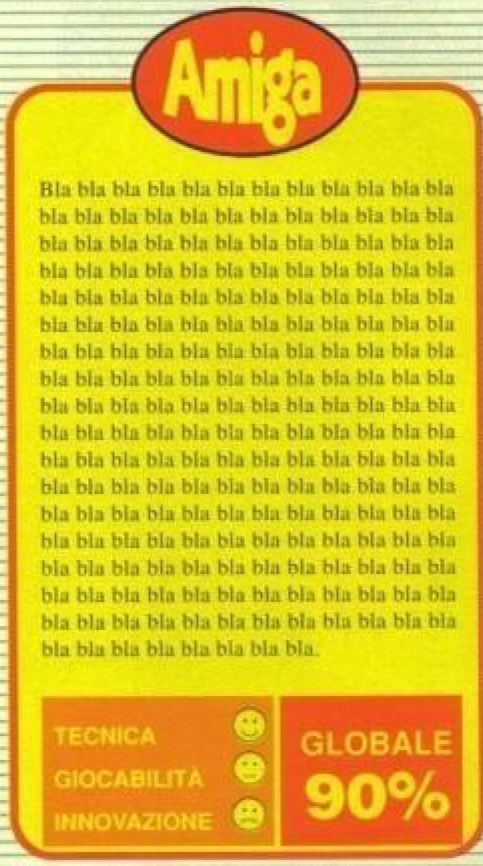
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La guida completa alla valutazione dello staff di TGM

In questa pagina troverete tutte le indicazioni sul metodo che utilizziamo in redazione per assegnare ai giochi recensiti il punteggio. Così eviterete di scriverci, telefonarci e tormentarci sul come e sul perché. Per ogni recensione di un prodotto nuovo troverete un box colorato con un bollino riportante il nome del computer testato. Nel box è contenuto il GIUDIZIO tecnico che il recensore ha reputato di assegnare al gioco. Questo giudizio è una vera e propria chiaccherata fra voi lettori e noi redattori. È una giudizio per quanto possibile obiettivo e assegnato da redattori competenti, che da molti anni si interessano di videogiochi. Sotto il giudizio del recensore troverete invece due caselle, quella di destra con il punteggio GLOBALE di cui vi parlerò più avanti, e quella di sinistra con delle faccine che ora vi illustrerò.

- Indica un giudizio non soddisfacente
- Indica un giudizio positivo ma normale
- Indica un giudizio decisamente positivo
- Indica un giudizio particolarmente entusiasta



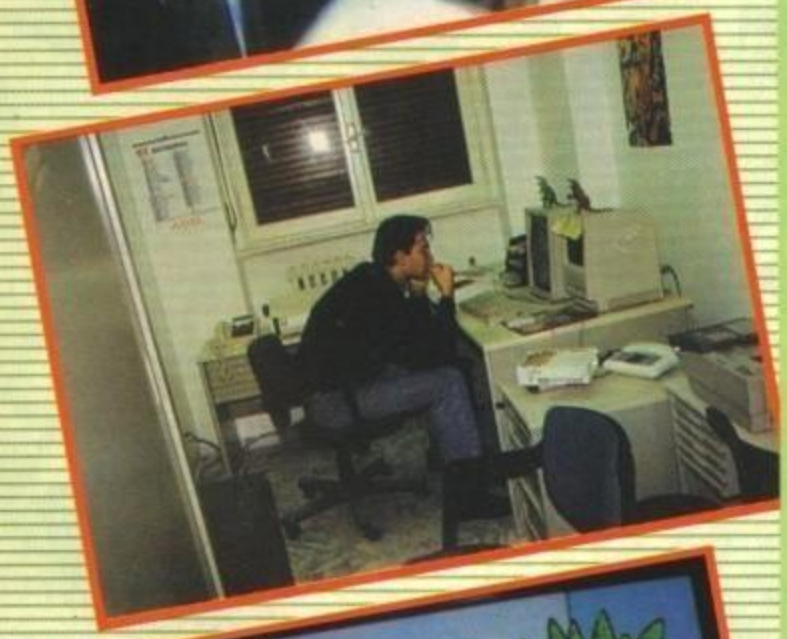
Quindi, oltre al giudizio globale scritto che viene assegnato da un recensore, abbiamo aggiunto tre giudizi che vengono assegnati da tutta la Redazione.
Il primo è denominato **TECNICA** e vi dice se il computer in questione è stato sfruttato bene, cioè se tecnicamente i programmatori hanno fatto un buon lavoro. Comprende il nostro giudizio sul sonoro, sulla grafica, sull'uso dei colori, eccetera.
Il secondo è denominato **GIOCABILITÀ** e vi dice se il gioco è più o meno giocabile, cioè se è immediato e facile da gestire o meno. Questo giudizio tiene anche conto della presenza e qualità delle istruzioni.
Il terzo l'abbiamo definito **INNOVAZIONE** e vi dice quanto quel gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori dello stesso genere. Un gioco come TETRIS, ad esempio, avrebbe in questa casella una faccina pazza, mentre ARKANOID II avrebbe probabilmente una faccina normale o triste poiché rispetto al suo predecessore non aggiunge nulla di particolarmente nuovo.
Infine troverete il punteggio **GLOBALE** che parte da un minimo di 10% a un massimo di 100%. Questo punteggio è il rapporto tra Tecnica, Giocabilità, Innovazione, qualità e prezzo e rappresenta il verdetto finale di tutta la Redazione o, per lo meno, della maggioranza; per questo può discostarsi dal giudizio scritto del recensore. Un'ultima cosa: nell'acquisto di un gioco non basatevi solo sul giudizio Globale, ma osservate il punteggio delle altre voci, poiché, per esempio , se TETRIS costasse 100.000 lire, nel Globale trovereste un punteggio intorno al 60% perché il rapporto qualità prezzo non regge; però trovereste la faccina pazza nelle voce Innovazione.

Ci auguriamo che questo nuovo sistema di valutazione vi aiuti a scegliere meglio e con precisione i tantissimi titoli nel panorama internazionale del software ludico. Da parte nostra c'è un grande sforzo per darvi il massimo e cercare di essere il più obiettivi possibile. Ma diteci anche voi che cosa ne pensate. Buona lettura.
La Redazione.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Editoriale



FUORI DI TESTA?

Driiiiiiin, driiiiiiin, driiiiiiin... Sì, pronto?
"Ciao Steve sono Max. Che fai, vieni in Redazione?!?"
"Adesso? Ma sono le quattro del mattino! E' successo qualcosa di grave?".
"Ma no, sai com'è, mi sono venute le crisi esistenziali, il Mac non mi capisce.".
"Hai provato a chiamare Alex? Di solito è lui che ci mette le mani sopra e poi finisce che il vecchio Mac si affeziona a lui e a te manco ti guarda. Cerca di capirlo, ha bisogno d'affetto.".
"Chi ha bisogno d'affetto, il Mac o Alex?"
"Entrambi, Max. Ma io mi riferivo al Mac in questo caso. Ma perché non vai a letto? Domani devi alzarti presto e ormai sono le 4 e mezza del mattino.".
"No, Steve, se il Mac non mi capisce è perché non gli è piaciuto l'ultimo TGM e ha preferito ConsoleMania. Io lo so che Alex è più bravo di me, io lo so che tutti mi odiate, io lo so che nessuno mi capisce. Niente, mi dovrò rivolgere ancora una volta all'Amiga, solo che a furia di vedersi quegli energumeni di Pit Fighter non mi guarda più. Cosa devo fare? Io tengo a TGM, ma so che Alex sta facendo di tutto perché venga male... è invidioso di me!".
"Ma non dire cretinate, Max. Sarai solo un po' stanco, su, dopotutto ConsoleMania e TGM fanno parte della stessa Redazione, no? E poi non hai pensato che magari c'è lo zampino di Giancarlo che, invidiosissimo di TGM e di Consolemania sta facendo di tutto per creare problemi a voi per fare in modo che Zzap! vinca su tutti gli altri?".
"Hey, Steve, hai ragione, è senz'altro colpa di Giancarlo, anzi, adesso che ci penso è sempre colpa di Giancarlo.".
"Ok, Max. Ti è passato lo sconforto? Tutto bene, adesso? Il Mac ha ripreso a capirti?".
"Sì, Steve, grazie. Ci vediamo domani in Redazione.".
Click.
Driiiiiiin, driiiiiiin, driiiiiiin... Sì pronto?
"Ciao, Steve sono Giancarlo. E' vero che dici a Max che è tutta colpa mia, sempre colpa mia, nient'altro che colpa mia?".
"Sì, Giancarlo, ma era solo per calmare Max... sai con le sue crisi esistenziali per TGM non ci salviamo più.".
"Ah, bene, allora, se è così, dì a Max di togliermi il cavo della stampante dal collo, che sto per soffocare e non vorrei perire qui in Redazione!".
"Maaaaaaaax, togli il cavo della stampante dal collo di Giancarlo, lo sai che TGM è più bello di Zzap!".
Morale della favola: cosa non farebbe Max per fare in modo che TGM sia sempre meraviglioso, fantastico, megagalattico, e mega mega mega?
Però, diciamoci la verità: contento lui... contenti tutti!
Ah, quasi dimenticavo! Per farlo ancora più felice, (e con lui, voi) abbiamo deciso di creare un inserto TIPS da staccare e conservare, in modo da rendere la consultazione più immediata.
Contenti?

Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo Reynaud **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali **Redattori:** Alessandro Rossetto, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI). **Redazione:** Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. **Fotolito:** LitoMilano, Brugherio (MI). **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246. **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%.
Abbonamento a 11 Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON DISCO DA 3 1/2

a sole L.6000

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

THE GAMES machine

ACTION AMIGA

2 ECCEZIONALI DEMO ORIGINALI PRONTI PER ESSERE GIOCATI

All'interno del dischetto troverete:

HARLEQUIN
Uno dei più spettacolari Star Player dell'anno!

HUDSON HAWK
Una conversione cinematografica come poche altre!

PROVATI PER VOI: CISCO HEAT-DEUTEROS-MIDWINTER II
4D SPORTS BOXING- SPOT

Anno II Numero 2 - Gennaio 1992 - Lire 6000 - Spedizione in Abb. Postale

http://www.oldgamesitalia.net/

GATI 2 POSTER IN

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

Indice

PREVIEW	8
REVIEW	18
TIPS	51
POSTA	101

AMIGA

BARBARIAN II	(L. 49.900)	90
BATTLE ISLE	(L. 59.900)	71
CLIK CLAK	(L. 49.900)	39
DOUBLE DRAGON III	(L. 49.900)	64
ELVIRA	(L. 49.900)	32
GAUNTLET III	(L. 29.900)	50
HARLEQUIN	(L. 49.900)	18
HUDSON HAWK	(L. 29.900)	68
KNIGHTS OF THE SKY	(L. 79.900)	48
LEADER	(L. 49.900)	30
MICROPROSE GOLF	(L. 79.900)	86
SMASH TV	(L. 29.900)	45
STRIKE FLEET	(L. 49.900)	98
SUSPICIOUS CARGO	(L. 49.900)	59
THE MAGIC GARDEN	(L. 49.900)	61
TIP OFF	(L. 49.900)	21
UNDER PRESSURE	(L. 49.000)	27
VIDEOKID	(L. 49.900)	76
WOLFCHILD	(L. 49.000)	36
WORLD CLASS RUGBY	(L. 49.900)	79
WWF WRESTLEMANIA	(L. 29.900)	42

PC

MAD TV	(L. 49.900)	81
MONKEY ISLAND II	(L. N. P.)	24
POLICE QUEST III	(L. 99.900)	72
STRIKE II	(L. 29.900)	83
TV SPORTS BOXING	(L. 69.900)	94

ST

BATTLE ISLE	(L. 59.900)	71
DOUBLE DRAGON III	(L. 49.900)	64
GAUNTLET III	(L. 29.900)	50
HUDSON HAWK	(L. 29.900)	68
SMASH TV	(L. 29.900)	45
SUSPICIOUS CARGO	(L. 49.900)	59
THE MAGIC GARDEN	(L. 49.900)	61
TIP OFF	(L. 49.900)	21
UNDER PRESSURE	(L. 49.000)	27
VIDEOKID	(L. 49.900)	76
WOLFCHILD	(L. 49.000)	36
WORLD CLASS RUGBY	(L. 49.900)	79
WWF WRESTLEMANIA	(L. 29.900)	42

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGLIO EPIC CHE MAI!

A quasi due anni dalla preview che ne annunciava l'imminente uscita... Quand'ormai anche le più ottimistiche speranze cominciavano a vacillare... Quand'ogni contatto era andato misteriosamente e irreparabilmente perduto... Quando già il centralino del Telefono Giallo squillava all'impazzata... Ecco che Epic ha finalmente deciso di farsi vivo, era ora!!!!

Ebbene sì, questa volta ne siamo sicuri, l'attesissimo secondo prodotto dei Digital Image Design (autori -tutti in coro...- di F29 Retaliator!), è ormai sulla rampa di lancio dalla quale dovrebbe definitivamente decollare entro i primi giorni di Febbraio. Nel frattempo dovrebbe essere presto disponibile anche il loro terzo titolo, che, per come sono andate le cose, è nel frattempo diventato il secondo. Mi riferisco a quel Robocop 3 che abbiamo trattato in anteprima un paio di numeri fa e che, a causa di un ulteriore ritardo nella programmazione, non siamo riusciti proprio ad inserire in questo numero (oggi è il 15 Dicembre, può darsi che esca domani, ma per il momento di versioni giocabili nemmeno l'ombra; solo uno slideshow arrivato un mesetto fa...). Torniamo comunque al nostro caro Epic, anche se purtroppo di informazioni al riguardo non ne dispongo in abbondanza, giusto quelle che si intuiscono facilmente dalle stesse fotografie. Si tratterà infatti di una spettacolare avventura spaziale tridimensionale che dovrebbe portare al limite le rivoluzionarie routine tridimensionali messe a punto, e ulteriormente sviluppate, da questi geniali programmatori. Arrivati a questo punto (siccome non mi piace l'idea che le mie parole vengano ricoperte da quella saliva che vedo sgorgare copiosa dalle vostre improbe fauci, alla vista di simili meraviglie vettoriali) vi lascio alle immagini...

Max

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ricordate il "quasi cult-movie" di David Lynch (artefice di quel tormentone chiamato Twin Peaks) ambientato in un angosciante futuro remotissimo? Quello con Sting nel ruolo di cattivissimo dallo sguardo assatanato e i capelli pettinati col rotowash? Sì, proprio lui... DUNE. Perché ve ne parlo in questa pagina? Cosa v'importa, un buon motivo ci sarà pure!

Due belle DUNE sono meglio di una...

A questo pare la mania da "licenza a tutti i costi" ha colpito ancora; la Virgin ha evidentemente avuto una crisi acutissima ed è andata a ripescare una delle saghe letterarie fantascientifica fra le più famose di tutti i tempi (anche se l'unico che mi risulti averla letta integralmente è Alex, e si vede... Anche lui è solito pettinarsi con l'aspirapolvere!), tanto da giustificarne la sopracitata versione cinematografica che riscosse un notevole (ma ne siamo sicuri?) successo agli inizi degli anni '80. C'é però in circolazione, anche se più recente, una seconda psicosi, comunque sempre più diffusa fra le varie software house, quella del "un film per due giochi, quattro seguiti, otto riedizioni... Novemilacinquecentocentoventidue versioni potenzialmente possibili..." (Ocean e US Gold "docunt", sempre che il mio latino non mi abbia "improvvisamente" abbandonato). E così la Virgin ha annunciato ben due versioni differenti che verranno prodotto da due team di programmatori diversi; presumibilmente si tratterà, come di consueto, di una versione arcade e una adventure, alla quale credo proprio che appartengono queste foto (che devo dire essere proprio di notevolissimo impatto). Ah, un'ultima cosa, ormai (fortunatamente) fuori moda, chi é che aveva ucciso Laura Palmer?

Max

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

4
ANNO 2
NUMERO 4
GENNAIO 1992
LIRE 4000

CONSOLE MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

OUTRUN EUROPA: L'INSEGUIMENTO DELL'ANNO

INIZIATE L'ANNO FUORI DI TESTA CON TOEJAM & EARL

WALT DISNEY COLPISCE ANCORA: ANCHE PAPERINO SUL MEGADRIVE

SEQUELE FAMOSE: CASTLEVANIA IV e WONDERBOY V

SPECIALE FOOTBALL AMERICANO
Joe Montana contro Mike Ditka

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VOSTRO INCUBO PREFERITO *Prosegue!*

Credevate che con la recensione in anteprima del numero scorso (per la quale il nostro Stefano s'è personalmente recato a Bologna, direttamente nella tana dell'inarrestabile Carlà) avessimo messo da parte, almeno per il momento, il nostro caro Dylan Dog? Sì? Sbagliavate!

Sulla scia dell'incredibile successo che il gioco sta riscuotendo in tutti i negozi, la Simulmondo ha deciso infatti che non fosse il caso abbandonare l'investigatore dell'incubo al suo semplice destino editoriale...
Ecco nascere l'idea, dopo la versione arcade, di preparare anche un'accuratissima avventura grafica che possa in qualche modo unire il fascino del mistero all'eccellente interfaccia inaugurata da Italian Night, che dovrebbe venire ulteriormente implementata. Per il momento del gioco si conosce ancora poco, posso comunque dirvi che questa volta l'ispirazione per la trama è stata tratta dall'albo numero 10 (Attreverso lo specchio) e il numero 44 (Riflessi di morte).
Questa volta una notevole importanza l'avrà anche il vostro fedele Groucho che verrà comodo in più di un'occasione, dovrete perlustrare una moltitudine di locazioni, trovare un sacco di indizi, prepararvi psicologicamente a incontri particolarmente sgraditi e soprattutto non mancano nemmeno un sacco di personaggi con i quali interagire e discutere delle varie informazioni che sarete riusciti a reperire nel corso del gioco, una particolare "interazione" è poi prevista per le belle fanciulle che, si spera, non dovrebbero tardare molto a cadere preda del fascino di Dylan...
Particolarmente interessante la sezione animata all'interno di un cimitero (che ricorda vagamente It Came From The Desert) nella quale vi dovrete spostare con massima cautela, meglio tenersi pronti da un momento all'altro a fare fuoco con la vostra celebre pistola.

Ora come ora dispongo di quattro foto (tutt'altro che definitive, il Duomo non credo proprio centri qualche cosa!), che comunque sono già più che sufficienti per tenerci tutti quanti sulle spine in attesa della pubblicazione prevista per Marzo, o giù di lì...

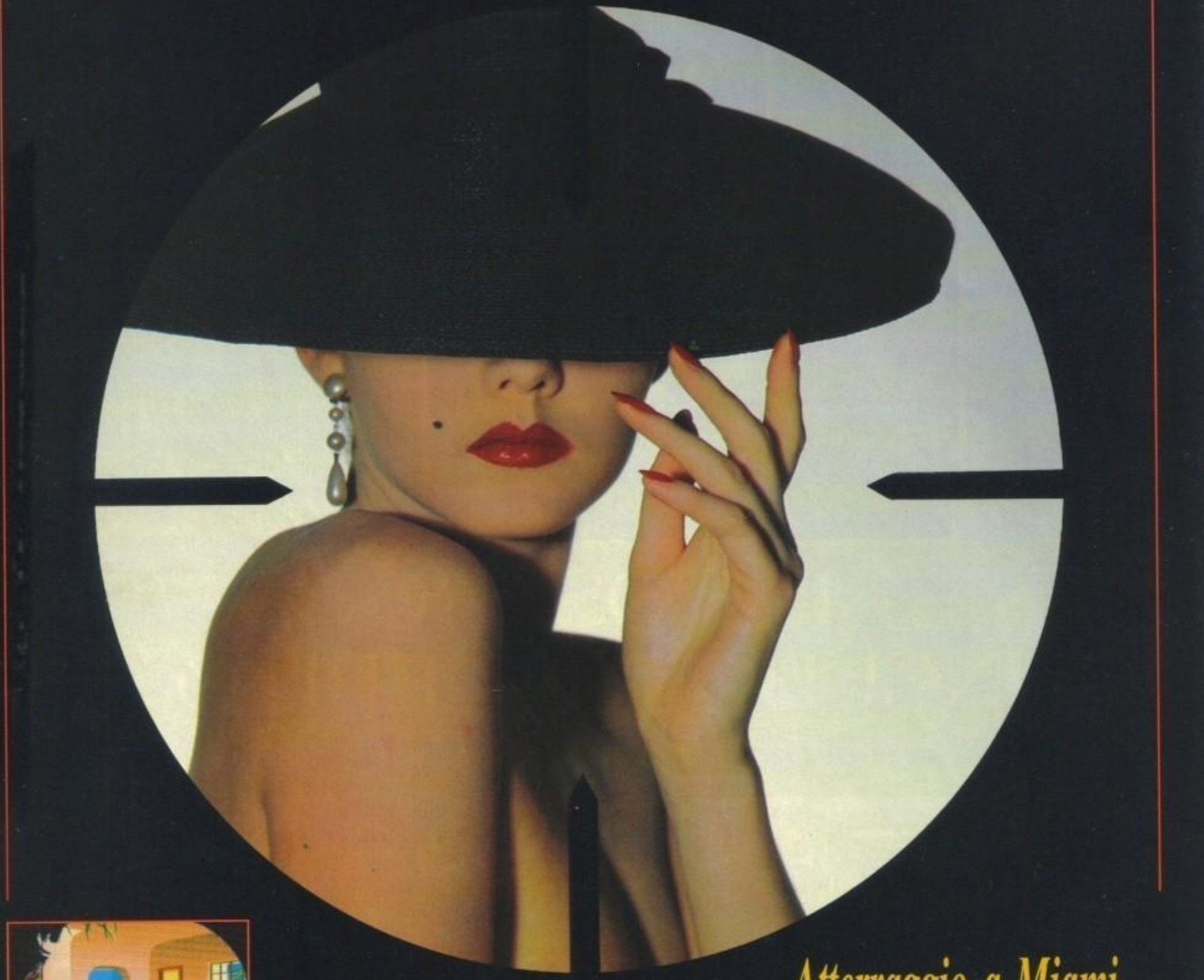
Max

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FASCINATION



Atterraggio a Miami ... la Temperatura è di 37,2°...

Una Torrida Vicenda d'Acqua, di Sabbia e di Sangue ...

Trovare le fiale di una droga afrodisiaca, rubate in un laboratorio : ecco la missione di Doralice durante il proprio scalo a Miami...

TOMAHAWK

The multimedia generation

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA C.T.O.

Disponibile per PC 5.25" - 3.5" Amiga, Atari ST, PC hard disk

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2

LeChuck e' tornato
... e questa volta fa sul serio

Disponibili per PC e AMIGA
Grafica VGA - 256 colori
Scheda sonora:
Ad Lib - Soundblaster - Roland
Soundmaster II
Covox
IN ITALIANO

LucasArts™
Lucasfilm™ Games

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

http://www.oldgamesitalia.net/

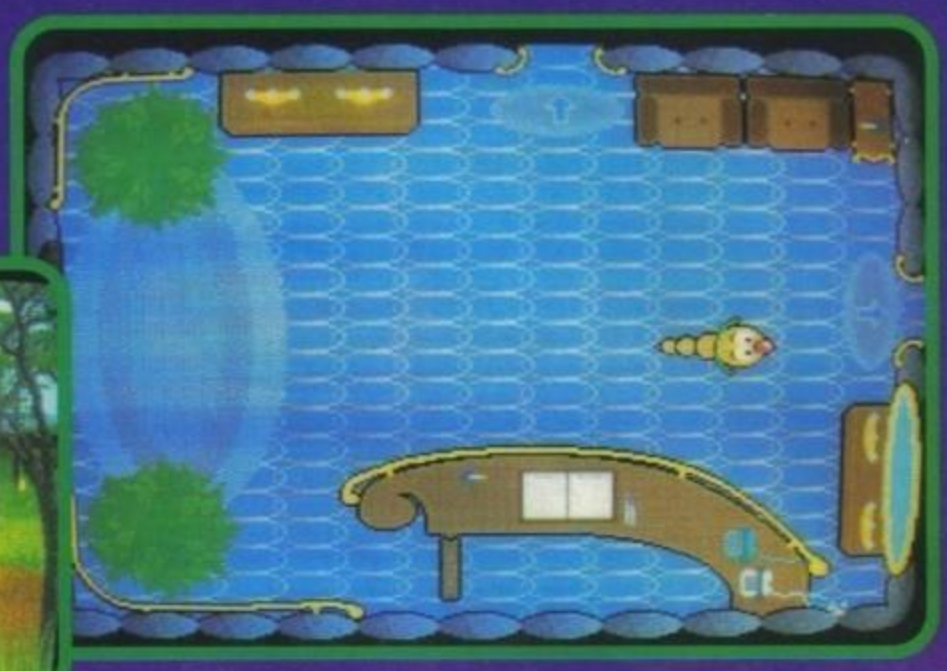
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

LA REDAZIONE NEL MAGICO CASTELLO DELLA CTO

Di Stefano Gallarini



Anche quest'anno ci siamo ritrovati a Villa Zarri, nella periferia bolognese a scoprire le belle novità che la CTO ci proporrà per l'anno nuovo: pranzo, cotillon e molti dimostrativi ci hanno accompagnati per tutto il venerdì. Per quanto riguarda la descrizione della giornata vi rimando a una vostra telefonata in Redazione, se desiderate, perché lo spazio è tiranno e non mi posso dilungare. A tal riguardo mi scuso ancora con la Softel di Roma che ha organizzato un bellissimo e piacevolissimo meeting allo Sheraton per presentare i suoi nuovi prodotti e del quale non abbiamo potuto parlare diffusamente (purtroppo) per ragioni di spazio sul numero di dicembre (ma sia io, sia Max, lo ricordiamo con immenso piacere).

Ritornando alla CTO, vorrei introdurvi un nuovo gioco realizzato interamente in Italia che presto sarà disponibile su Amiga e che si intitola BIT IN THE MAGIC CASTLE. Si tratta di un'avventura dinamica nella quale impersonerete BIT, un ragazzo che avendo maldestramente colpito un falco appartenente a un vecchio mago, viene trasformato in bruco. Il vostro compito, per ritornare ragazzo, è quello di addentrarvi nel castello magico per scoprire il segreto che vi tiene prigioniero. Innanzitutto il gioco è interamente in italiano e gestibile con il solo joystick. Voi dovrete percorrere le varie stanze del castello strisciando come dei bruchi e appoggiando il naso sugli oggetti che ritenete utili o che desiderate raccogliere, usare, guardare, eccetera. Quando il vostro naso si sarà appoggiato, vi basterà premere il tasto del joystick per far apparire le icone dei verbi (guardare, usare, prendere, lasciare, indossare, mangiare, aprire, chiudere, eccetera), scegliere quello che desiderate e vedere che cosa succede. Come nelle avventure tradizionali, anche qui dovrete cercare di scoprire a cosa servono gli oggetti che trovate nel corso della vostra esplorazione usandoli nel modo più appropriato per risolvere i vari enigmi che si celano nelle varie stanze.

Ogni parte del castello è vista dall'alto, con dei disegni curati e ben fatti che immediatamente vi daranno l'idea del genere di stanza in cui vi trovate e degli oggetti che eventualmente potrete recuperare.

L'avventura comprende anche delle fasi arcade, non è particolarmente difficile, e si sviluppa su tre dischetti contenenti un totale di 1220 Kbyte di grafica, 590 di animazione in bit-map e 500 di suoni digitalizzati. nsomma, un prodotto italiano da prendere senza dubbio in considerazione e che presto, speriamo, recensiremo.

Alla prossima!

ROGER RABBIT RITORNA PIU' DIVERTENTE CHE MAI

Fra le tante cose che ci sono state presentate durante l'incontro a villa Zarri, merita una nota Roger Rabbit: un nuovo programma Disney Software concepito esattamente come un cartone animato interattivo. Niente a che vedere col primo Roger Rabbit creato da quelli della Buena Vista Software, questo vi sconvolgerà per le cose divertenti che potrete fare e scoprire e per l'originalità con la quale si risolveranno gli enigmi che vi porteranno a ritrovare Baby Herman fuggito di casa. E mentre io vado a fare un giro con Jessica, voi non perdetevi la recensione su uno dei prossimi numeri... Jessica, ti faccio ridere abbastanza?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

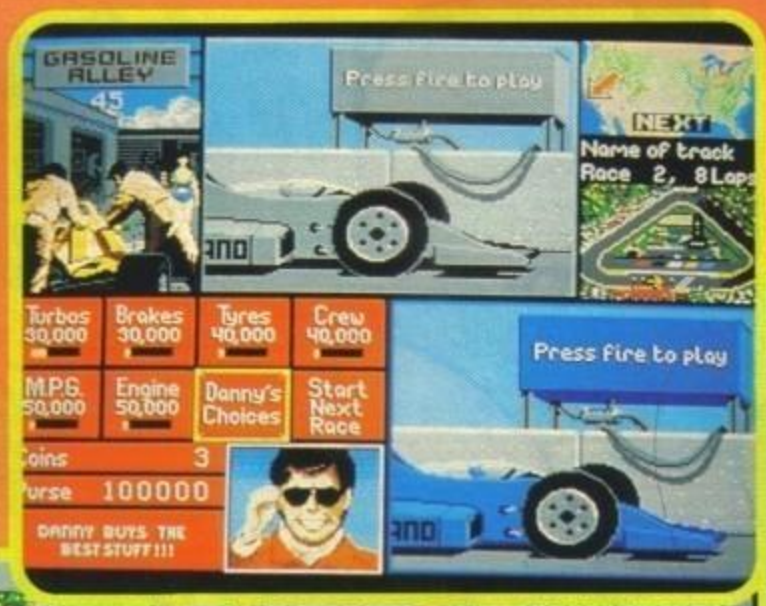
LA STORM INGRANA LA QUINTA!

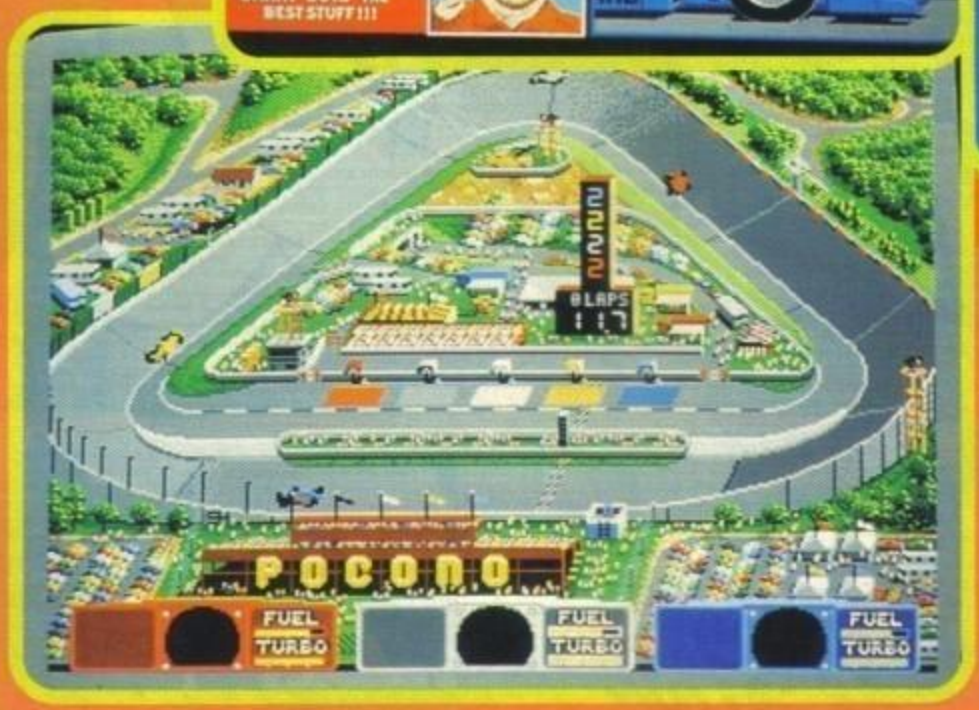
Non è facile guadagnarsi la fiducia incondizionata dei videogiocatori più incalliti, ma non ci sono dubbi che dopo aver inanellato una serie impressionante di veri capolavori (in questo stesso numero trovate, ad esempio, il più recente Double Dragon III), come è riuscito alla Storm (senza oltretutto perdere mai un colpo), si cominci veramente a crearsi quell'alone di "mito" attorno ad ogni produzione, alone che è ormai solito circondare i prodotti Psygnosis, Core oppure quelli Cinemaware. Vediamo quindi che cosa ci riserbano questi primi mesi del 1992...

Proseguendo sulla strada che ha sempre caratterizzato tutte le produzioni Storm, si tratta anche in questo caso di famose conversioni da coin-op, o comunque giochi nei quali prevalga (oltre all'ottima grafica) una giocabilità estrema, immediata e assolutamente coinvolgente. Ma passiamo subito ai due titoli dei quali sono in grado di mostrarvi alcune prime foto, accompagnate da un paio d'informazioni al riguardo.

BIG RUN

Il primo gioco (che a quanto sembra dovrebbe essere presto disponibile) si chiama INDY HEAT, sostanzialmente si tratta di una versione aggiornata di un classico come Super Sprint, molto vicina quindi, per anaologia, all'ottimo Ivan Ironman Super OffRoad della Virgin. Sprite ancora una volta minuscoli e ottimamente animati per un divertimento che si preannuncia, anche questa volta, elevatissimo. Il secondo gioco dovrebbe invece fare felici tutti gli amanti dei giochi di guida in stile Out-Run, si chiama BIG RUN e dovrebbe bissare il successo riscontrato con la versione Famicom. Entrambi i giochi ci sembrano di buonissima fattura, guardate anche voi le foto e fate le vostre considerazioni... A proposito di foto, cosa vi sono sembrate le tre dello scorso editoriale, le abbiamo definite "le tre cose per cui vale la pena vivere", quelle di questo mese non le abbiamo ancora prescelte, ma attendetevi nuove sorprese!





INDY HEAT

Max

http://www.oldgamesitalia.net/

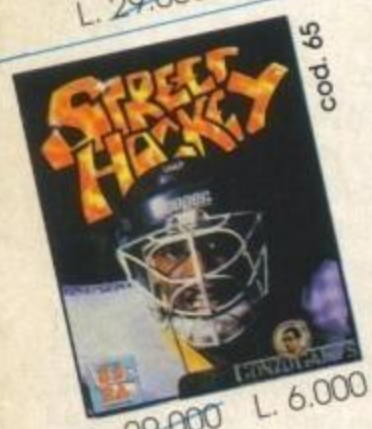
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POSSIEDI UN AMIGA? ASSOCIATI AL CLUB DEI VIDEOGIOCHI ORIGINALI

cod. 006

L. ~~29.000~~ L. 6.000



cod. 65

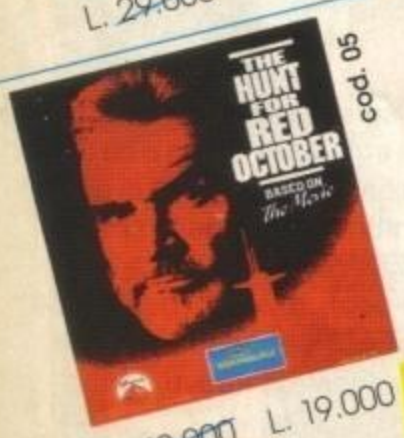
L. ~~29.000~~ L. 6.000

cod. 64

L. ~~39.000~~ L. 12.000

cod. 12

L. ~~29.000~~ L. 6.000



cod. 05

L. ~~49.000~~ L. 19.000

cod. 008

L. ~~29.000~~ L. 9.000

cod. 48

L. ~~29.000~~ L. 6.000

SFIZI

GIOCHI A PARTIRE DA L. 6.000 L'UNO!

cod. 61

L. ~~39.000~~

cod. 15

FUN CLUB® Amiga

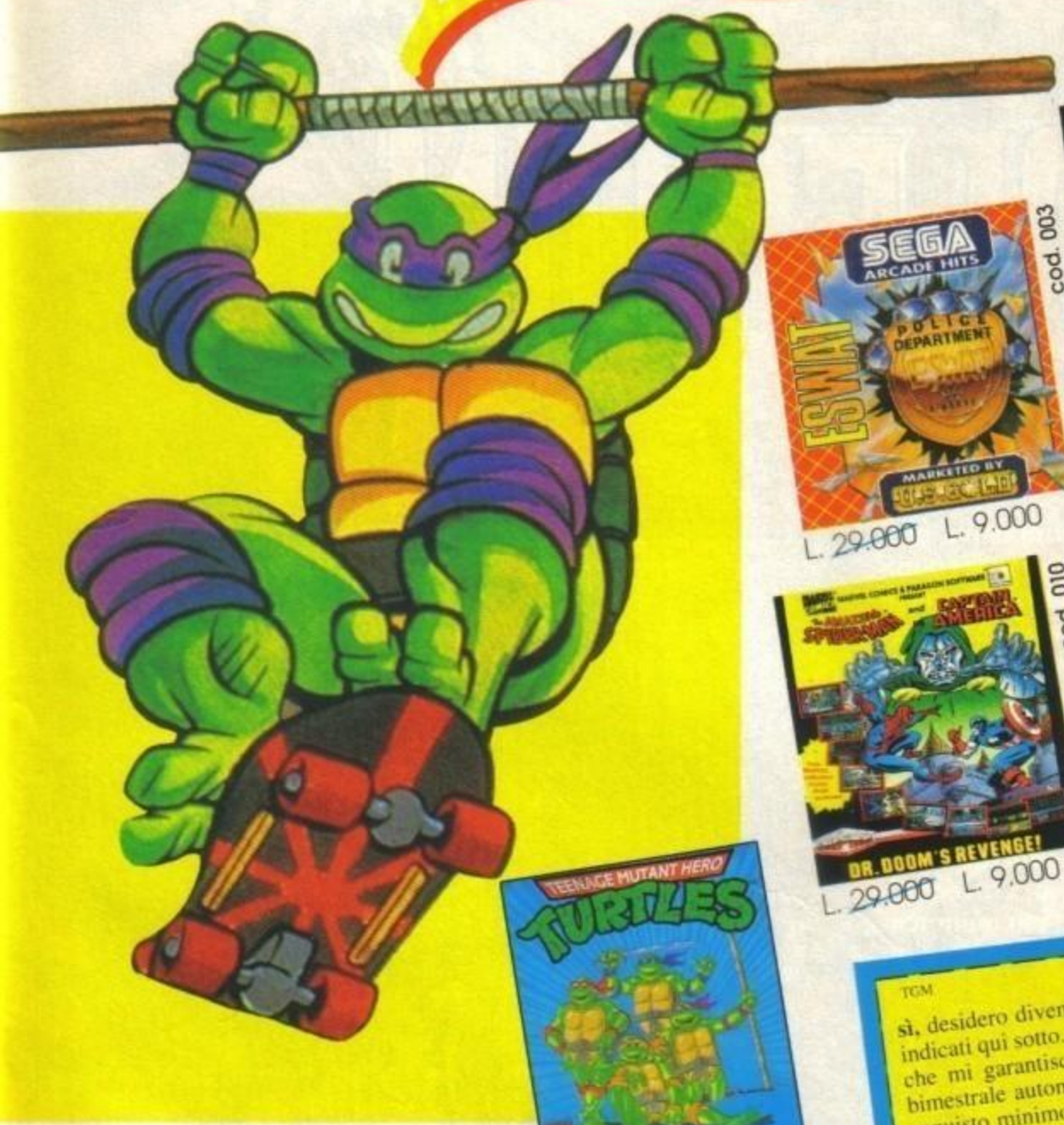
http://www.oldgamesitalia.net/

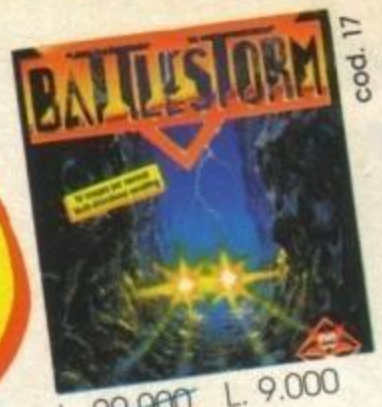
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRATIS!

AD OGNI NUOVO SOCIO UN SIMPATICO **REGALO!**



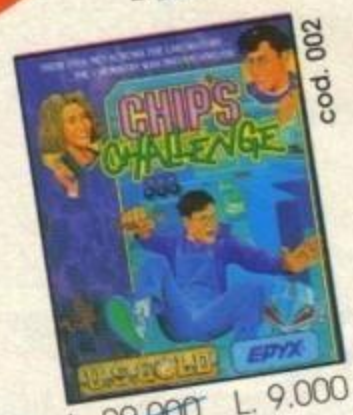


cod. 17

L. ~~29.000~~ L. 9.000

cod. 001

L. ~~29.000~~ L. 6.000



cod. 002

L. ~~29.000~~ L. 9.000

cod. 004

L. ~~29.000~~ L. 6.000

cod. 009

L. ~~49.000~~ L. 19.000

cod. 013

L. ~~49.000~~ L. 12.000

cod. 003

L. ~~29.000~~ L. 9.000

cod. 014

L. ~~59.000~~ L. 25.000

cod. 016

L. ~~29.000~~ L. 6.000

cod. 010

L. ~~29.000~~ L. 9.000

cod. 090

L. ~~29.900~~ L. 9.000

FUN CLUB offre ai suoi soci l'opportunità di acquistare e ricevere a casa i migliori videogiochi di tutti i tempi e i più recenti successi. Una vasta scelta tra giochi di azione, simulazione, coin - op, avventura, sport, strategia, fantasy... tutti rigorosamente originalie corredati da istruzioni dettagliate

PREZZI VANTAGGIOSI con sconti a partire dal 20% fino al 50% e più.

UNA GRANDE OFFERTA riservata ai nuovi soci. **3** videogiochi a scelta illustrati in questa pagina a prezzi incredibili.

ECCO COSA DEVI FARE, compila, ritaglia e spedisci il coupon a fianco; riceverai gratuitamente, ogni 8 settimane, il catalogo che contiene titoli selezionati da un gruppo di esperti con dettagliate notizie ed informazioni per guidarti nella scelta dei tuoi videogiochi preferiti.

Ogni due mesi il club ti propone il **IL BEST SELLER** scelto da noi. Se desideri riceverlo non devi fare assolutamente nulla, ti viene inviato automaticamente. Se invece vuoi ricevere un gioco diverso basterà comunicarlo al Club (anche per fax o telefono) entro la data indicata sul modulo d'ordine allegato al catalogo.

Il Club ti chiede solo **UN PICCOLO IMPEGNO**, l'acquisto di 1 o più videogiochi a catalogo, per un valore minimo di 29.000 (+L. 3.500 di contributo spedizione) ogni due mesi. Ogni anno l'abbonamento ti sarà rinnovato gratuitamente. Per disdirlo non dovrai fare altro che comunicarcelo per raccomandata entro due mesi dalla data

TGM

MODULO DI ASSOCIAZIONE

sì, desidero diventare Socio del FUN CLUB e ricevere i videogiochi da me indicati qui sotto. Ho preso visione delle condizioni d'adesione e dei vantaggi che mi garantisce **Fun Club**. Dichiaro di accettare espressamente l'invio bimestrale automatico del gioco denominato "best seller" o di effettuare un acquisto minimo di L. 29.000 (+ L. 3.500 spese di spedizione)

Indico in questi spazi i numeri di codice dei videogiochi da me scelti ____/____/____/____/____/

Codice del titolo che mi sarà inviato qualora uno dei videogiochi da me risultasse esaurito ____/____/

Pagherò in contrassegno al ricevimento della merce

Cognome _____ Nome _____

Via _____ CAP _____

Località _____ Prov. _____

Tel. _____/_____ Data _____

Firma _____
(di un genitore se minorenne)

Età _____ Professione _____

Compila, ritaglia spedisci a:
FUN CLUB. VIA S. VITO SILVESTRO, 60 - 21100 VARESE

CADARIO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

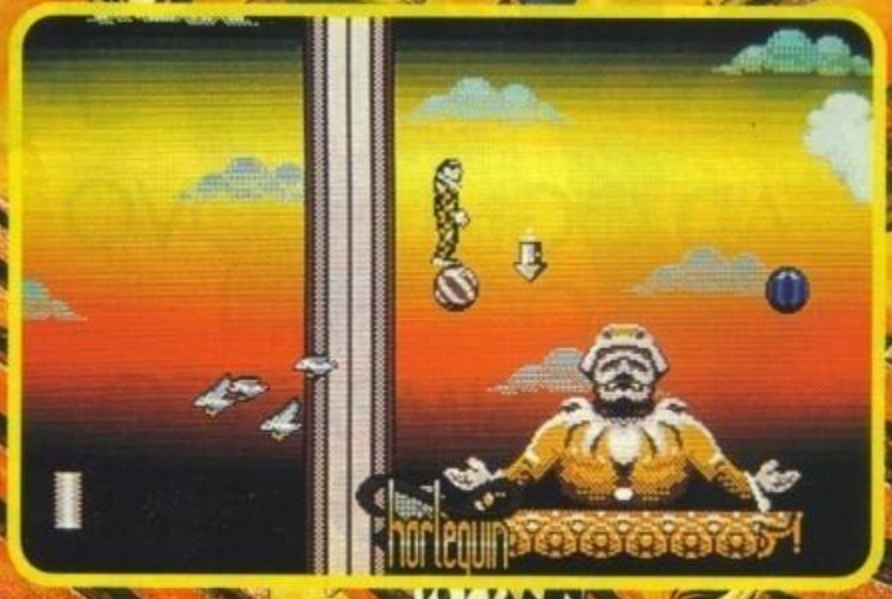
http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN per Amiga L. 49.900

GAMES machine

STAR PLAYER

Vigilia di Natale. Numero di Gennaio ormai pronto per essere stampato. Eravamo tutti quanti raccolti attorno al camino per attendere l'apparizione di Babbo Natale... quando dalla canna fumaria è invece comparso l'Arlecchino! Cosa effettivamente ci facesse ancora non lo sappiamo, ma già che c'era...



HARLEQUIN

Un'antica leggenda fiamminga narra di un'interminabile processione d'anime dannate che solcavano i cieli durante i nubifragi più violenti, quest'accozzaglia d'ombre spettrali venne in seguito chiamata "Masnada di Harlequin", con il corso dei secoli la vicenda si evolse comunque abbastanza positivamente. Ai lamenti di quella funerea carovana primitiva venne sostituito un squillante tintinnio di campanelli, Harlequin rimaneva un figura sicuramente grottesca, ma aveva già incarnato quei connotati beffardi che contraddistinguono così marcatamente la sua reale personalità. Discendendo ancora la storia fino al tardo medioevo eccolo assumere gradualmente quel ruolo con il quale è stato a lungo identificato, l'Arlecchino era diventato uno dei quattro protagonisti principali (chiamati più genericamente "zani") della Commedia d'Arte popolare, che fino ad un

paio di secoli fa, raccoglieva enormi consensi nelle piazze e teatri di tutta Europa. Oggi come ogni dell'Harlequin bolognese è rimasto il celebre vestito damascato, per lo affascinante Maschera che, fra tutte, è probabilmente la più famosa...

Conclusa questa breve parentesi monografica (che personalmente ho trovato abbastanza interessante, vi ho annoiato? Male, ricordate che tutto fa cultura!), passiamo finalmente al gioco vero e proprio.

Dopo la fugace comparsa in redazione, per potersi aggiudicare alla grande il bollino Star Player su questo stesso numero (o per meglio dire in questa stessa recensione...), il nostro Harlequin si accingeva a fare il suo tranquillo ritorno nella terra di Chimerica, dove preparare le spettacolari burle per il prossimo Carnevale. Solo che qui le cose non andavano come dovrebbero, anzi! Uno

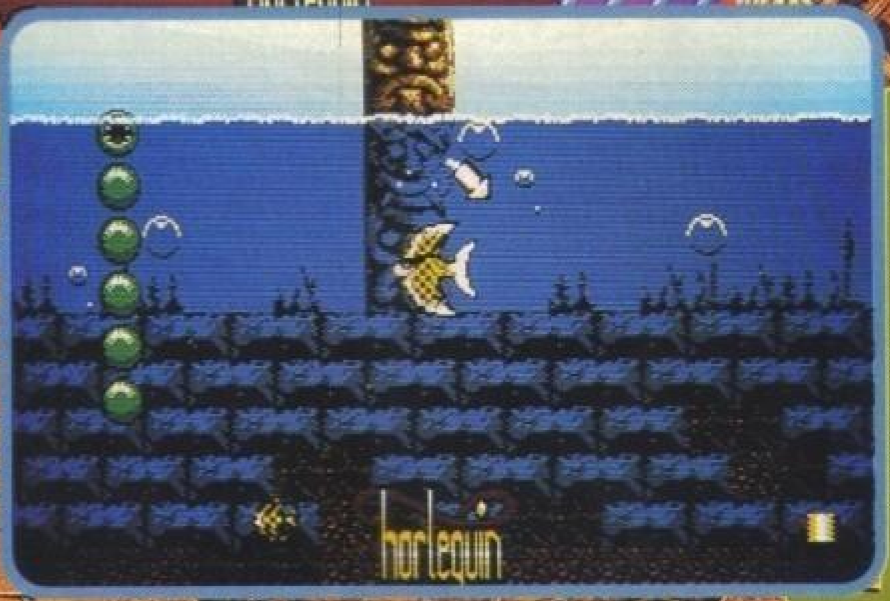
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

stranissimo influsso maligno aveva infatti perniciosamente afflitto il Cuore Goliardico del suo mondo, riducendo i suoi abitanti in stato di assoluta soggezione e cospargendo i vari paesaggi di creature a voi decisamente ostili. Tutto quello che dovrete fare è armarvi di pazienza e coraggio per affrontare i 20 livelli che vi separano dall'insediamento maligno, attraversando così gli svariati mondi che compongono la vostra policroma patria. Una caratteristica peculiare dell'Arlecchino è comunque la sua innata qualità di acrobata, aspetto questo che vi permetterà non solo di spiccare notevoli balzi, per spostarvi da una piattaforma all'altra, ma anche di cimentarvi in tutta una lunga serie di mirabolanti evoluzioni equilibristiche che metteranno sicuramente a dura prova i vostri riflessi; permettendovi però di districarvi anche nelle situazioni più delicate. Passando alla vostra unica difesa, almeno iniziale, consiste in un'illimitata riserva di cuoricini in grado di eliminare la maggior parte dei vostri nemici. Sparsi per gli schermi ci sono anche dei pacchetti regalo all'interno dei quali potrete scoprire dei preziosi oggetti bonus che spaziano dal panino per rigenerare la vostra energia vitale, alle armi supplementari, all'ombrellino in caso di impreviste precipitazioni (non atmosferiche, vostre!) e via dicendo. Particolarmente importanti risulteranno anche degli interruttori, collocati in posizioni strategiche, grazie ai quali attivare delle piattaforme mancanti o altre cose ancora, tutte comunque indispensabili per raggiungere la fine di ogni livello, in modo da passare così a quello successivo. Se sarete sufficientemente in gamba da procedere nel gioco scoprirete anche come ad un certo punto vi dovrete perfino trasformare in un simpatico pesciotto dai mille colori, per affrontare un'intricata sezione subacquea, ma niente paura, questa è soltanto una delle mille situazioni paradossali alle quali sarete sottoposti. Con questo mi sembra di avervi detto tutto, vediamo se almeno la befana si è fatta viva che ho proprio voglia di un po' di caramelle... No? Ancora tu, ma cosa ci fai di nuovo qui? Come? Vuoi che ti mettiamo anche su TGM Action? E va bene, come vuoi, tranquillo... Anche la copertina? Ok e tu ... non montarti troppo la testa. Un demo giocabile di Harlequin lo potete trovare all'interno della nostra Amiga rivista, vi raccomando: custoditela.

MAX



Amiga

Harlequin è uno dei giochi più affascinanti che abbia mai giocato, il personaggio ha indubbiamente qualche cosa di talmente carismatico da elevarlo decisamente dalla massa dei soliti platform alla quale strutturalmente appartiene. L'animazione è strardinaria, resa ancora più grandiosa dalla varietà di azioni praticabili, allo stesso modo i fondali sono di quelli che non possono passare inosservati, sia per la tecnica esemplare (ottimo parallasse, assolutamente fluido), sia per la varietà e qualità grafica (vi ricordo che ci sono 20 livelli differenti per un totale di 850 schermate d'eccellente fattura), tutto questo prendendo ampio spunto da un mondo surreale per certi versi tipicamente infantile, ma v'assicuro d'indescrivibile impatto. La giocabilità, superato lo scetticismo iniziale per l'inerzia non troppo facile da gestire, è notevolissima, riuscendo a combinare un'azione precisa e allo stesso tempo frenetica con un minimo di componente strategica (indispensabile per superare alcuni enigmi, comunque non particolarmente complessi) che certo non guasta. Come tutti i giochi del genere può diventare alla lunga leggermente frustrante, ma alla fine sarà sempre la voglia di riprovarci ad avere la meglio, di questo statene pure tranquilli. Entusiasmante.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

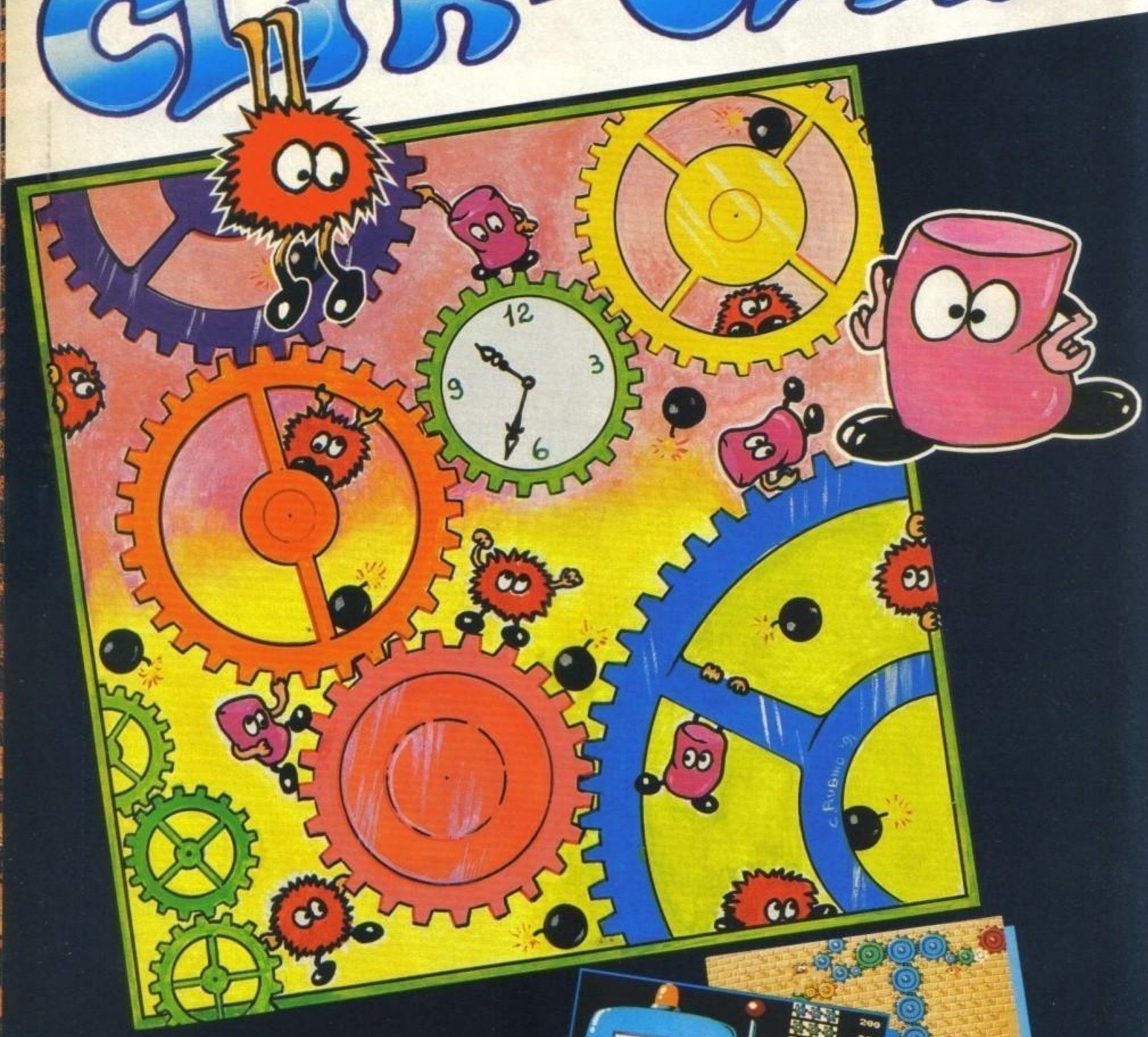
GLOBALE
93%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DISPONIBILE PER
C64, AMIGA e PC

CLIK-CLAK®



- Innumerevoli schermate di divertimento garantito distribuite in un'infinità di originalissimi livelli
- Spassosissima sezione bonus per rifornirsi di accessori
- ...noro insuperabili

LEADER

iDEa®

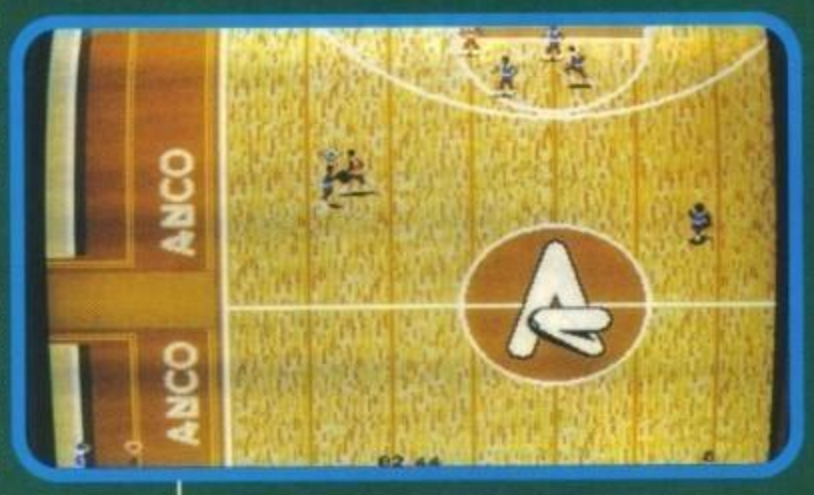
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCO per Amiga, Atari St L. 49.900

TIP OFF

Era un'azione travolgente, fuori uno... Due, tre, quattro avversari... Non rimaneva che sbilanciare l'ultimo difensore con una finta di corpo e... Goool! Cosa dice allenatore? Che la prossima volta che colpisco il pallone con i piedi mi sbatte sotto la doccia fino a quando non sarò interamente ricoperto dal calcare? Ah!



Vediamo un po'... Per prima cosa vi invito ad andare a rileggervi le due pagine di preview sul numero scorso, le cose non dette non sono molte, la pagina questa volta è una sola e soprattutto non vorrei dimenticarmi qualche cosa d'importante (anche perché con tre ore di sonno alle spalle non sarebbe difficile; non è per fare un inutile vittimismo, ma questi ultimi due numeri sono stati per l'intera redazione un'impegno veramente gravoso, ndRedazione). Riassumendo brevemente le caratteristiche principali che emergono dalla valanga di opzioni: potete come di consueto cambiare il colore della squadra, analizzare le caratteristiche fisico-tecniche dei vostri giocatori in modo da poter ottimizzare il loro impiego in campo, studiare tutta una vasta gamma di schemi e decidere (sempre in quanità di allenatori) quale modulo applicare in partita (che può essere comunque opportunamente modificato, in funzione del punteggio, chiamando un tempestivo time-out), affrontare una partita singola oppure un intero campionato...

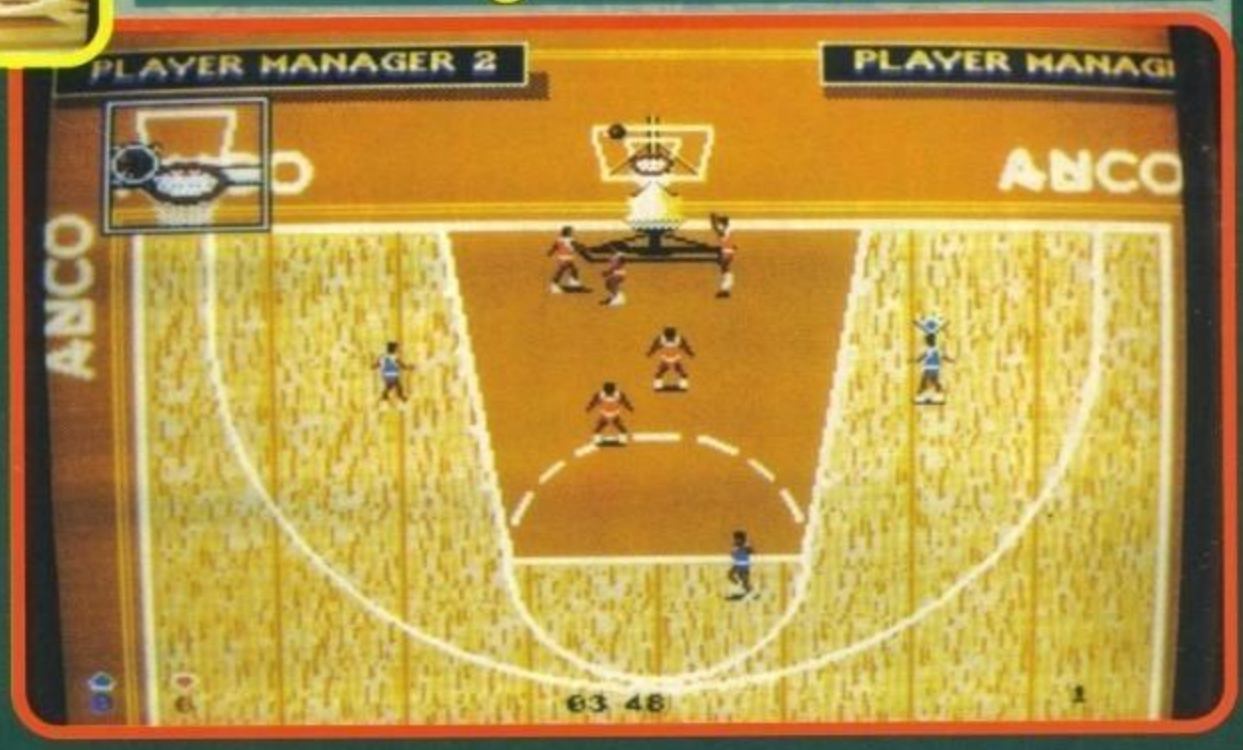
Non mi sembra il caso di soffermarmi sulla visuale aerea del gioco (facilmente intuibile dalle foto), che permette comunque di notare una pronunciata sproporzione dimensionale con i giocatori lillipuziani che si agitano freneticamente per il campo sterminato (fattore che comunque, almeno secondo il mio parere (altri la penseranno diversamente) non giustifica una particolare nota di demerito). Sono poi presenti tutti i tipi possibili (eccetto quello di campo) di falli (Alex afferma che sono tanti quanti i giocatori in campo... Sono quelle cose che si dicono e scrivono quando il sonno ha ormai da tempo superato il livello di guardia... SE volete un ulteriore esempio: leggete la recensione di Elvira!) con conseguenti espulsioni una volta superato il limite massimo consentito. Al di fuori del campo spiccano i tabelloni pubblicitarie con le locandine che preannunciano la prossima uscita di Player Manager 2, il quando esattamente ancora non lo sappiamo, ma in questo non vale la pena farsi prendere dall'ingordigia di avere tutto e subito, preoccupiamoci invece di sbattere la palla in quel maledetto canestro... Max

Amiga

L'uscita di Tip Off era sicuramente assogettata alla gravosa incombenza di fare seguito ad un successo clamoroso come quello di Kick Off. Paragone questo, per certi versi spontaneo, reso ancora più evidente dalla pronunciata somiglianza grafica che si intravvede fin dalle prime schermate delle opzioni, per proseguire nell'impostazione "alla Anco" con i giocatori minuscoli, ma allo stesso tempo discretamente animati e controllabili che corrono per lo schermo. Il volume delle possibilità previste è invece notevole, e fra queste spiccano indubbiamente: le sedute intensive d'allenamento "a tutto schermo" (indispensabile per impratichirsi con il sistema sistema di controllo poco tradizionale e a mio avviso non troppo intuitivo), la molteplicità degli schemi da modificare a vostro piacimento oppure la presenza fino a quattro giocatori contemporaneamente impegnati (due allo stesso tempo con la medesima squadra). Per quanto riguarda la realizzazione tecnica ci sono alcuni problemucci (bug vari sparsi qua e la; senza contare i canestri dalla propria area e l'azione a volte confusa; il gioco è effettivamente ancora largamente migliorabile, prevedo già un Tip Off Extra Time...), ma non mancano alcuni particolari interessanti e di sicura classe come l'eccellente musica iniziale, la possibilità (altamente spettacolare) di passare il pallone sotto le gambe oppure i giocatori che fanno la breakdance dopo un canestro importante... Come successo anche con Kick Off non è una simulazione dalla giocabilità troppo immediata, ma una volta presa la mano potrà garantire un certo divertimento per un buon lasso di tempo... Non è però un capolavoro assoluto.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
85%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

THE COIN-OP!

IL RITORNO DEL TEMIBILE QUARTETTO!

Ora due giocatori possono unire le loro forze e combattere contro la squadra di Shredder™ e salvare così April™ e Splinter™. Assumi il controllo della tua Tartaruga preferita all'insegna di questa "tartarughesca" versione coin-op della Konami®

IMAGE WORKS™ KONAMI®

LEADER DISTRIBUZIONE

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bebop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrorsoft Ltd under license from Konami® and under sub licence from Mirage Studios. 91 Konami Inc. © 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
PORTICI (NA) - ELETTRONICA SDEGNO Via della Libertà 269/271
SALERNO - COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CESENA (FO) - L'ASTEROIDE Corso Cavour 155
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Matteucci 10/A, 10/E
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via delle Casacce 14/16/18
GENOVA PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA C.so Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Licoli 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Corduslo)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO V.le Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIMODRONE (MI) - PROXIMA (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB C.so Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21 B/C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
SASSARI - LIBRERIA MESSAGGERIE SARDE P.zza Castello 11
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12

SICILIA:
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Rossini 16
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 52
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Olzignan 6
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lucasfilm per PC

Quando, lungo la strada, ho intravisto quell'inquietante costruzione un freddo brivido mi è corso lungo la schiena. Tremante, attratto come una marionetta dagli invisibili fili, ho spinto sui suoi cigolanti cardini il legno che ne faceva da porta. Prima un silenzio che non è di questo mondo, poi sono improvvisamente stato investito da un vero fiume... di parole: è lui, ed è tornato! No, non sto parlando del pirata LeChuck, quello sarebbe anche il meno, ma del devastante e inarrestabile Stan, ex-venditore di legni usati. Arrghh, Io voglio uccidere!

Non è davvero possibile: un apprendista pirata, sfida la morte con imprese aeree circensi, affronta in efferati e crudelissimi duelli i migliori spadaccini del mondo, risolve enigmi contorti e cervellotici per sentirsi garantire dal Signor Lucasfilm in persona che il fantasma LeChuck potrà essere sconfitto solo con una deliziosa birra di radici. E così riusciamo, dopo notti insonni, ad arrivare a LeChuck e sistemiamo il pirata solo per scoprire che tutto questo non è servito a niente... Male, molto male; anzi: bene, molto bene!
Con un trucco dei più meschini di cui mi sia dato di assistere, i cervelloni della Lucasfilm decidono arbitrariamente che, sì la birra di radice distrugge i fantasmi, ma qualsiasi bevanda gassata ha un potentissimo effetto rigeneratore nei confronti dell'essere etereo. Insomma LeChuck è tornato in città più sbronzo e "inca" che mai, e indovinate un po' chi sta cercando?

LeChuck's Revenge
MONKEY ISLAND 2

Ora bisogna ricominciare tutto da capo, questa volta alla ricerca di alcuni frammenti di una mappa (Non mi dite, una mappa del tesoro in un gioco di pirati! Questa sì che è un'idea originalissima, alla Lucasfilm avranno mai pensato di parlarne con Errol Flynn per un nuovo film?) che stando a voci tendenziose dovrebbe portare a conoscenza dell'intramontabile Guybrush Threepwood (con qualche anno in più, ma una forma sempre smagliante) il mezzo per liberarsi in maniera definitiva del pirata fantasma (mai sentito parlare di zaini protonici, eh Guybrush?), ma a questo punto non mi fiderei più di tanto. E non solo, il nostro eroe arriverà finalmente a scoprire il VERO segreto di Monkey Island (insomma nel precedente episodio siete proprio andati a caccia di farfalle!).
Da degno seguito di The Secret of Monkey Island anche LeChuck's Revenge presenta un'ambientazione molto colorita (e non mi sto riferendo semplicemente ai 256 colori della VGA) oltre a una variegata galleria di personaggi e autoctoni locali perlomeno originali. Ritroveremo un sacco di vecchie conoscenze: il Governatore Marley, naturalmente, che sarà ancora una volta un personaggio fondamentale della vicenda, Stan, l'oratore più prolifico della Lucasfilm, i tre pirati con il loro topolino e tanti, tanti altri, uno più divertente dell'altro. L'atmosfera del gioco è quella surreale del primo Monkey Island, demenziale, piena di situazioni nonsense: ancora una volta è il sincero divertimento e l'imprevedibilità degli eventi in cui il povero e inconsapevole pirata si verrà a trovare sono la molla che spinge il giocatore ad arrivare alla fine del gioco.
Fin qui LeChuck Revenge sarebbe

GAMES machine
TOP SCORE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROSSIME USCITE

Sono in progetto anche versioni per Amiga e Atari ST. L'uscita non è ancora stabilita, ma (speriamo tutti, ndMax) non dovrebbe trattarsi di un'attesa troppo prolungata.

CONFIGURAZIONE

Il gioco è a 256 colori VGA-MCGA. Può girare anche in EGA, ma potete bene immaginare cosa comporti la riduzione a 16 colori di queste bellissime schermate: Molto utile anche una scheda sonora, sono supportate le solite Adlib, Soundblaster e Roland.
La velocità, come per tutte le avventure grafiche non è vincolante, ma se avete provato già a giocare con qualche gioco Sierra, avrete capito come, per muovere 256 colori sullo schermo a una velocità decente è necessario un AT, anche lento. Necessario l'Hard Disk (cominciate a fare un po' di spazio, ce ne sarà bisogno) e consigliatissimo il mouse.

semplicemente un'ottimo seguito, ma il bello deve ancora arrivare. Infatti, a differenza del primo episodio, si possono avere diversi approcci a enigmi differenti. Questo grazie alla possibilità di scegliere (all'inizio) sia la versione "facile" sia quella, ben più impegnativa, "completa"; il tutto senza dimenticare nemmeno una maggiore elasticità introdotta che consente uno svolgimento non strettamente sequenziale. La versione di prova che ci è arrivata era ancora in Inglese, ma aspettatevi una versione completamente tradotta dalla CTO, anche se, sinceramente, riportare intatto l'umorismo di Guybrush & soci in italiano sarà ancora più difficile che sconfiggere LeChuck, spero che abbiano fatto tesoro dell'esperienza di Monkey Island, buona fortuna anche a loro, comunque!

Stefano Giorgi

PC

Aargh! Alla Lucasfilm oltre ai giochi dovrebbero scrivere un piccolo manuale del "Come migliorare un gioco già perfetto". L'atmosfera è pari pari quella del primo Monkey, l'umorismo, se possibile, ancora più divertente e demenziale, la vicenda interessantissima e l'idea di diversificare la struttura in funzione della difficoltà è semplicemente geniale.
Tecnicamente i miglioramenti sono evidenti, e non mi riferisco solamente ai 256 colori su schermo (che sono ormai diventati uno standard per il PC), ma del loro utilizzo, delle schermate stupendamente disegnate (penso di aver già fatto notare una mia certa antipatia verso giochi semplicemente digitalizzati) e tutto quello che in fotografia non potete vedere: la quantità di animazioni che accompagnano le vicissitudini del nostro Guybrush. C'è poi qualche piccolo ulteriore, ma utile, miglioramento come l'inventario a icone che fa risaltare maggiormente gli oggetti in vostro possesso, o le musiche che costituiscono un accompagnamento ideale all'atmosfera del gioco.
Appendete al pennone più alto chiunque osi dire che in fondo si tratta della solita avventura della Lucasfilm: giocando a Zak McKraken, Mokey Island e LeChuck's Revenge mi sono divertito ogni volta di più, ma non esiste limite al meglio?

ATTENZIONE!

Come vi ha già detto Stefano il programma finale sarà completamente in italiano, tradotto dalla stessa Lucasfilm, la CTO si è comunque preoccupata della confezione e del manuale come sempre completo e ben realizzato.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
95%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BABY JO

Il super eroe che tutti aspettavano !!!

"GOING HOME"

UN'ESPLOSIONE DI AZIONE, UMORISMO E... ARCADE !!

LORICIEL

DISPONIBILE PER AMIGA - PC - AMSTRAD

SOFTEL DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

L s.a.s. - Via A.Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ZOO Per Amiga, Atari ST L. 49.000

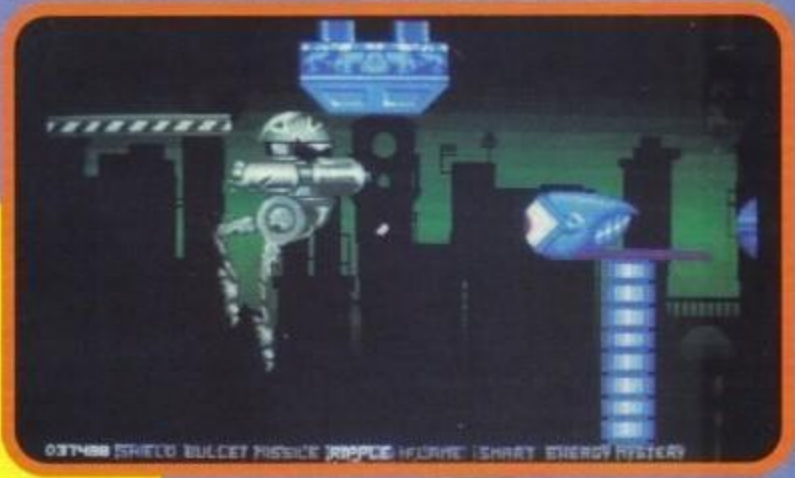
"Under Pressure... Pushing down on me... Pressing down on you... No men ask for...". Un breve tributo, con un'unica lucida consapevolezza... Show must go on.

UNDER PRESSURE

Protagonista incontrastato del gioco è un atletico robot dalle spropositate dimensioni (ad occhio e croce occupa quasi la metà dello schermo) che se ne va in giro per una desolata ambientazione tratteggiatamente futuristica. Come già accennato, nella preview di qualche mese fa, anche in quest'ormai canonico caso c'è di mezzo la vostra svagata ragazza (è inutile starci a pensare, è sempre colpa loro!) finita fra le mani di un orrendo essere multiforme polipeggiante (spero di aver reso l'idea... O meglio, spero di non averla resa affatto, visto che non so assolutamente come sia!), ricorderete allora come rimanesse il dubbio se cercarvene un'altra oppure tentare un timidi tentativo di riscatto. Quando già stavate per propendere decisamente per la seconda ipotesi... Ecco che per volere della vostra bella venite proditoriamente rinchiusi all'interno di una corazzatissima struttura meccanica, indubbiamente poderosa, ma ai "fini pratici" più impacciante ancora di una cintura di castità... Cosa volete farci, che lo vogliate o no dovrete cercare di salvarla.

Torniamo quindi ai robot di prima, nonostante il suo peso non indifferente scoprirete che è piuttosto maneggevole da controllare, perfino scattante, tanto da essere addirittura in grado di spiccare prodigiosi balzi grazie ad un efficiente sistema di pompe meccaniche. Il vostro compito sarà quello di superare i cinque mondi che vi separano dallo scontro finale, affrontando tutta una vasta gamma di nemici che spaziano da quelli di dimensioni abnormi a quelli i dimensioni abnormemente abnormi (credete a me: grossi, molto grossi!). Tutto questo difendendovi con quel ridicolo laser di cui siete equipaggiati? Almeno all'inizio sì, ma proseguendo nel gioco e eliminando un po' di creature potrete raccogliere delle preziose conchiglie che vi consentiranno d'implementare il vostro arsenale di bordo. Sparsi per i vari livelli troverete anche degli interruttori da azionare, teletrasportatori da attivare, montacarichi da utilizzare... Vi si prospetta un'incombenza alquanto faticosa, non c'è che dire, riuscirete quindi a rimanere in forma fino alla fine, oppure deluderete la vostra bella compagna? Tenete duro, mi raccomando...

MAX



OCCHI DI GATTO

Under Pressure è l'ultimo lavoro degli Eldritch The Cat, un team di programmatori inglesi già autori in precedenza di ottimi prodotti come Flimbo's Quest, Projectyle, oppure del più recente Last Ninja III (che Alex, per sua stessa ammissione, ha abbastanza sottovalutato (mea culpa, ndAlex)), o ancora di ottime conversioni come quella di Beast per ST. Fra i loro nuovi titoli si attende l'imminente Tentacle, che dovrebbe essere presto pubblicato (forse dalla Millenium), oltre ad un sacco di nuove idee delle quali per il momento si conosce ancora ben poco...

Amiga

La prima cosa che balza all'attenzione sono indubbiamente le notevolissime dimensioni degli sprite, credo anzi che siamo di fronte al più monumentale personaggio perfettamente animato della storia dei videogame. Il punto focale dell'intera realizzazione, e quindi di questo stesso commento, verte proprio su questa rilevante caratteristica peculiare. Il gioco è infatti tecnicamente eccellente, fondali metallici di buona fattura, parallasse estremamente efficace e sensazionale animazione del robot magistralmente supportata da una serie di macchinosi effetti sonori di grandissimo effetto. Il tutto condito da una vasta gamma di nemici in perfetta sintonia con questo stile giganteggiante... Grande merito quindi ai programmatori per un'impresa tutt'altro che agevole risolta nel migliore dei modi. Allo stesso tempo però è proprio questa "tendenza macroscopica" a limitare, probabilmente in maniera congenita, una giocabilità particolarmente incisiva che finisce per essere, almeno parzialmente, preclusa dalle limitate porzioni di schermo rimaste "libere". Un gioco quindi abbastanza atipico, per certi versi addirittura rivoluzionario, particolarmente interessante da un punto di vista tecnico e nel complesso decisamente coinvolgente.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
87%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ms-Dos NEWS

The Simpson	L.49.900
Turtless II	L.49.900
Pit Fighters	L.29.900
San Francisco H.	L.29.900
Il Padrino	L.59.900

I tuoi Software di

NATALE

4D sport Box.....49900	F117a Night.....89900	Puzznic.....29900
688 Subattack	Fast Lane 59900	Rbi Baseball 2 59900
A 10 Tank K.....79900	Flight of intruder ...79900	Red Baron 89900
Aracnophobia 49900	Full metal Planet...38000	Robin Hood 49900
Back To Future 3..49900	Gateway 69900	Roger Rabbit 59000
B.A.T. 59900	Geisha 59000	Search for King.....59000
Batman 29900	Gengis Skan.....69000	Silent Service 2 79900
Battle of Brittain 49900	Gold of the Atzec..29900	Sim Heart 89990
Battle Chess 59000	Golden Axe.....49900	Sky or Die.....49000
Battle Chess 2 69000	Grand Prix Circuit .69000	S.off road race.....29900
Betraial 79900	Gunship 2000 89900	Space Quest 4.....89900
Big Business.....49900	Hard Driving 2 29900	Spirit of Excalib.....59900
Bill Eliot.....69900	Hard Nova 59000	Skull & Cross.....29900
Budocan 59900	HArt of China.....89900	Star Flight 2 69000
California Game2 .69900	Jet Fighter 2 79900	Stormovik 59000
Chopper LHX.....109000	Imperium 49000	Stratego.....69000
Chuck Yeager 59900	Indy 500.....59000	Strider 29900
Command HQ 79900	Kick Off 2.....49900	Teenage qeen 50000
Conflict in M.....69900	King Quest 5.....99900	Tetris 59000
Dama Simulator....42000	Klax 29900	Test Drive 3 65000
Dino Wars.....49900	Last battle.....49000	Teenege Turtless .29900
Double Dragon 2 ..29900	Leisure Larry 3 99900	The Bards tale 3...69000
Drakken 59000	Lemmings.....69900	The Basket Man. ..49000
Dragon Lair 2.....99900	Life & death 2 49900	The duel 49000
Duck Tales 49900	Links add cours 49900	The Final Battle 49900
Eye of Beholder....69900	Martian Dreams....69900	The Terminator.....69900
Elite Plus 89900	MegaFortess 59900	Tom & the ghost...49900
Esacpe From Hell.69000	Mega Phoenix 29900	Tony la Russa B. ..69900
Escape From P.....29900	Monkey Island 89000	Ultima 6 59900
European S. Lea. .49900	Moon Base 79900	Ums II 79900
European S.sim. ...69000	Moonshine Race ..29900	Vaxine 29900
F 1 Manager 49000	Moto GP 29900	Vietnam Gunboat .59000
F14 Tomcat 59900	Murder in Space ...59000	Welltris.....59000
F15 Strike E. 2.....89900	Nam.....59900	Wing Commander 59900
F15 Scenario 49900	Panza Kick Box 29900	Wing Comm. 2.....79900
F16 Combat Pilot..59900	PGA tour Golf 59000	W.C. 2 Speech 29900
F16 Falcon 69900	Populous 49000	Wirtual worlds.....49900
F16 Falcon EGA...89900	Predator 2.....29900	World at war 59900
F19 Stealth 99900	Prehistorick.....29900	World Tour golf.....45000
F29 Retalietor.....59900	Prince of Persia....29900	Wrath of Demon ...69900

SIERRA Special

LEISURE SUIT LARRY 3
89900
LEISURE SUIT LARRY 5
89900
POLICE QUEST 3
89900
SPACE QUEST I VGA
89900
SPACE QUEST 4
89900
KING QUEST 5
99900

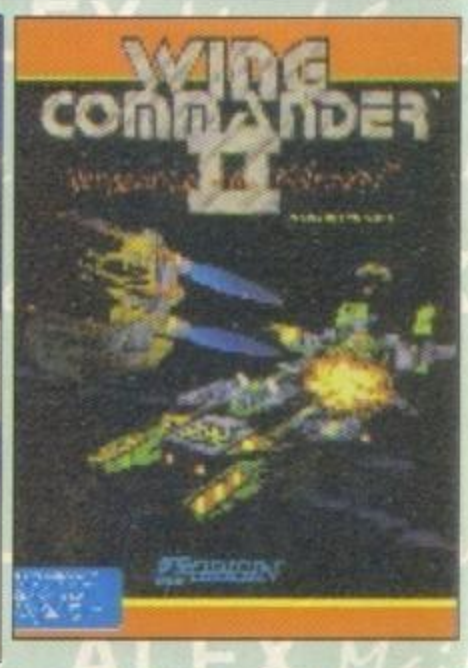
ALEX Mail Service

Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino



NOVITÀ

Acquista uno di questi 3 KIT

per il tuo regalo di Natale ed avrai in omaggio una splendida tuta Commodore e un portadischi da 35 posti

Amiga KIT	MS-DOS KIT	Amiga Prof.KIT
POPULOUS ,SHANGAI S.HUEY ,BASKETBALL BASEBALL ,FOOTBALL GOLF ,MUSIC STUDIO SWORD OF TWILIGHT FERRARI F1	688 ,BATTLE CHESS EMPIRE ,PHM PEGASUS GRANDSLAM ,TOP GUN CHUCK YEAGER STAR FLEET ,W.T. GOLF NEUROMANCER	LOGISTIX ,KINDWORDS D.PAINT II ,PAINTER 3D D.PRINT ,SUPERBASE REALTIME SOUND PROC.
99.000	**149.000**	**149.000**
MANUALI IN ITALIANO	MANUALI IN ITALIANO	MANUALI IN ITALIANO

Vendita per Corrispondenza

CONSEGNA IN
24-36 ORE
CON MATERIALE IN MAGAZZINO

Per Motivi di spazio non Possiamo elencare tutto il materiale da noi commerializzato.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA NEWS

WWF	L.29.900
Pit Fighter	L.29.900
Turtles II Coin-up	L.49.900
The Simpson	L.29.900
G-Loc	L.29.900
Lotus II	L.49.900

500 cc Motoma....59000	Kick Off 2.....29900	The Basket Man. .49900
688 Subattack 49900	last Battle.....49000	The battle of britt. 49900
A-10 Tank Killer...79900	Last Ninja 3	The Final Conflict 39900
A.D.S.....29900	Lemmings.....49900	The Immortal 49000
Armour Geddon...49900	Life & Death.....49900	The Punisher 39000
Atomino 49900	Lotus Turbo 49900	The raimbow Coll.29900
Back to Future 3..29900	Lupo Alberto.....29900	The Winning 5 59900
B.A.T. 59900	Mancheste Unit. ..49900	Toki.....29900
Battlechess.....59900	Metal Master.....59900	Toyota GT 4 Rally49900
Centurion.....59000	Merchants Colony49900	Turrican 2 29900
Champion Driver .49900	Mercs.....29900	TV Sport Basket ..49900
Chuck Yeager's...59900	Mig 29 Superfulc. 69900	Ultima 5 49900
Cohort.....49900	Monkey Island 69000	UMS II 69900
Damocless.....49900	Murder In Space..59000	Utopia.....69900
Damocless Miss .24000	NAM 1975 49900	Virtual Worlds 49900
Darckman.....29900	Navy Seals 29900	Wargames.....69000
Double Bill 59900	Out Run Europe ..29900	Winning Tactics ...19900
Dragon Fighter 49900	Panza Kick Box. ..29900	Wonderland.....69900
Dragon's Lair 2 99900	PGA Tour Golf.....59900	Wrath of Demon ..69900
Duck Tales 49900	Player Manager ...49900	**BUDGET Games**
Dungeon Master..49900	Power Monger 59900	1943.....19900
Eye of beolder 69900	Power Up.....49900	3d Pool.....19900
F1 Gp Circuit 29900	Predator 29900	Arkanoid.....19900
F15 Strike E. II.....79900	Prehistorik 29900	Baal.....19900
F19 Stealth F.....69900	Premier Collect....49900	Ballistix.....19900
F29 Retalietor.....49900	Pro Tennis T. 2....49900	Barbarian II 19900
Final Flght 29900	Railroad Tycoon ..79900	Bat Man.....19900
Flight of Intruder	RBI Baseball 2.....49900	Beach Volley 19900
Formula 1 3D.....49900	Return to Europe.19900	Bionic Comman...19900
Full Metal Planet..49900	R-Type 2.....	Bubble Bobble.....19900
Geisha.....59900	Rise of Dragon 69000	Calif.Games 19900
Gengis Khan.....59900	Robin Hood 49900	Conflict Europe ...19900
Gods.....49900	Sega Mastermix ..49900	Dragon Ninja 19900
Golden AXE.....49900	Shadow Dancer...29900	Forgotten World ..19900
GP Tennis M. 49900	Silent Service 2 ...79900	Hard Driving 19900
Harpoon.....59000	Ski or Die.....49900	Indy & Last Crus. 19900
Heroes Quest 89900	Super Monaco gp29900	Last ninja 2.....19900
Hunter.....49900	Super Sim Pack...59900	Led storm 19900
I Play 3D Soccer..59900	Switchblade 2.....49900	Licence to Kill.....19900
Imperium 49900	Team Suzuki 49900	Operation wolf.....19900
Ishido.....59900	The Bards Tale 3.69000	

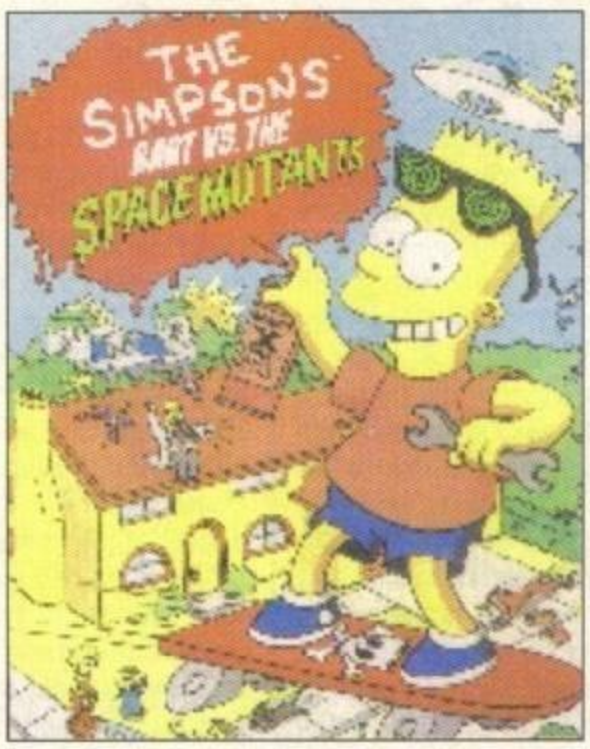
ALEX
Mail Service

Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino



Passing shot 19900	Violator.....19900	
Platoon.....19900	Waterloo.....19900	
Predator 19900	Wings of Fury.....19900	
Red Heat.....19900	Xenon 2.....19900	
Rocket Ranger 19900	**UTILITY in Italiano**	
R-Type 19900	3D Construcion kit 99900	
Shadow of Beast.19900	AMOS 1.2.....129000	
Street fighter 19900	AMOS 3D 89000	
Stryx.....19900	Comic Setter.....89900	
Super Cars.....19900	Movie Setter.....89900	
Super Hang on....19900	Photon Paint 2.0 89900	
The new zel.story 19900	The Animation Std.. 249900	
Turbo Out Run 19900	Totomania.....59900	
Tv Sport Football.19900	Sistema 89000	
Vigilante 19900	Sistema Plus 129000	

Professionali

3 D Professional	375000
Advantage	255000
A-Max 2	309000
A Talk 3	129000
AC/Basic	249000
AC/Fortlan	375000
Amiga Logo	129000
Analyze	99000
Arexx	65000
Art Dep Por	29900
Audiomaster 3	125000
Audiomaster 4	135000
Atzec C DEV	375000
BAD	65000
Broadcast Tit. 2	486000
Can DO	189000
D.Paint 4	245000
Dos 2 Dos	35000
Dyna CAD	Telefonare
Draw 4d	309000
Imagine	436000
Intro Cad plus	127000
Lattice 5.11	375000
Mac 2 Dos	127000
Maxiplan Plus	127000
Pagestream 2.1	375000
Pen Pal	189000
Pro video Plus	435000
Pro video Pos	498000
Quarterback	90000
Quarterb.Tools	115000
Scala	498000
Sculpt 4D	620000
Sound Master	249000
Spectracolor	127000
Turbo Silver	249000
TV text Pro	214000
Videotitler 3 D	189000
X cad 3D	620000

Commodore

AMIGA 500	680000
AMIGA 500 Plus	730000
AMIGA 2000	1360000
AMIGA 3000	Telefonare
CD TV	1290000
Scheda Janus AT	839000
Scheda Janus XT	61000
A 1011 Drive Esterno	189000
A 590 Hard disk	650000
1084 sp1 Monitor	455000
1950 Monitor VGA	745000
1930 Monitor VGA	610000
Mps 1230 stampante	299000
Mps 1270 stampante	299000
Mps 1550 stampante	399000

ALEX

Punti Vendita:

ALEX Computer
Cso.Francia 333/4 Torino Tel.011/40.33.529

ALEX Computer 2 Nuova Apertura
Via Tripoli xxx/xx Torino Tel.011/xx.xxx.xx

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS per AMIGA L. 49.900

Mi sapete dire perché ogni volta che una bella principessa compie il suo diciottesimo anno di vita, spunta sempre fuori il tipico mostro orrendo (preferibil-mente un bel drago rosso) che la rapisce per qualche losco motivo o iniquo vendetta? (Chissà, forse un giorno questi cattivi si faranno furbi ed inizieranno a chiedere anche il riscatto...).

LEANDER

E' così giunto il diciottesimo compleanno della principessa Lucanna, famosa in tutto il regno per la sua acne devastante e per il suo carattere capriccioso (da una con un nome del genere non ci si poteva certo aspettare altro); per festeggiarla degnamente, tutto il reame di Honshu si era trovato costretto a presentarsi carico di doni per la paffuta fanciulla, che passò così tutto il giorno tra danze, dolcetti, gioielli del peso di qualche chilo ed abiti firmati di Armani. Più o meno nello stesso momento in cui Lucanna riceveva la sua quattordicesima Ferrari Testarossa, il povero Thanatos, eroe indiscusso della storia, riusciva finalmente a liberarsi dalla malefica prigione che lo aveva rinchiuso per ben mille anni (io mi chiedo: come si può segregare una povera bestiolina per così tanto tempo solo perché è dotata di 62 denti, artigli lunghi un metro e mezzo e l'alito al Napalm (immaginatevi che bruciori di stomaco); bisognerebbe avvertire il WWF!). E così, per sgranchirsi un po' i muscoli, il nostro simpatico cucciolone decise di volare quattro alate (famoso modo di dire in uso presso i volatili) per andare a trovare il crudele popolo che aveva decretato la sua iniqua prigionia. Predisposto moralmente a riportare la pace tra lui e gli abitanti di Honshu, Thanatos, sentendo un certo languorino nello stomaco, decise di prendere due piccioni con una fava e, invece di mangiarsi un centinaio di poveri innocenti, si impossessò soltanto della grassa e bisbetica Lucanna, credendo di far cosa gradita all'imperatore, visto che questa gli consumava mezzo patrimonio tra cioccolatini e vestiti preziosi. Ma, come spesso accade, le gentili intenzioni del nostro eroe furono erroneamente interpretate, ed il re, credendo che Thanatos volesse poi chiedere un riscatto, lo fece attaccare dal suo corpo di guardia; la povera bestia, vedendosi ricoperta di frecce, giustamente si adirò e decise per vendetta di non mangiarsi la stridula ed adiposa principessa e di riportargliela indietro dopo qualche giorno, più arrabbiata e affamata del solito; fatto questo il nostro squamoso amico scappò attraverso tre mondi e si nascose nell'ultimo, riprendendo le sue consuete attività contemplative. Purtroppo questa storia, che stava volgendo verso un lieto fine, viene rovinata dall'avvento di Leander, il capitano della guardia: questo, meglio conosciuto come occhio di talpa, si era segretamente innamorato della sovracitata principessa (donde il soprannome affibbiatogli, ndMax), e decide di offrirsi volontario vendicare l'affronto e punire Thanatos. L'imperatore, felice

GAMES machine

TOP SCORE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

di trovare un punitore (per lo più gratis), accetta di donargli la figlia in sposa se riuscirà ad rendere definitivamente innocuo il famelico drago (masochista ed anche anti-ecologo!). E così Leander inizia la sua impresa nel primo schermo del primo mondo, alla ricerca di un oggetto che, usato nel portale, lo trasporterà allo schermo successivo, tutto questo di livello in livello fino all'incontro del guardiano del primo mondo e quindi, arrivati fino al terzo, allo scontro finale. All'inizio egli è armato soltanto di una spada da allenamento (per intenderci, di quelle con la punta retrattile), per cui si troverà costretto a menare innumerevoli fendenti a destra ed a manca per farsi strada attraverso le orde di crudeli nemici; per sua fortuna, il nostro malaugurato guerriero è

provvisto di una possente armatura, che sarà capace di proteggerlo da un determinato numero di colpi, identificabile dal suo stesso colore. Come se ciò non bastasse, in giro per ogni livello sono presenti parecchi bauli che contengono pezzi di armatura extra, vite supplementari ed un sacco di soldi; questi ultimi possono essere utilizzati per comprare nei vari negozi spade più potenti (quelle di plastica, quelle di legno, etc, etc), armature più pesanti e bombe runiche (se si potesse comprare anche la commessa, tutto sarebbe più divertente!). Quest'ultime ritornano utili quando raccogliete per sbaglio un'icona con il teschio, richiamando così l'ira eterea di Thanatos (poverino, lo disturbate sempre quando sta dormendo! Non ha mica tutti i torti ad arrabbiarsi); infatti le bombe sono le uniche armi capaci di ferirlo, riuscendo a metterlo in fuga con un paio di colpi ben piazzati. Se la situazione del povero Leander si facesse proprio brutta, questo si può concentrare e sacrificare una sua vita per creare una esplosione di energia che spazzerà qualsiasi cosa dallo schermo; questo risulterà notevolmente utile in presenza di nemici particolarmente ostici (... E ce ne sono parecchi) o in situazioni praticamente disperate, quando vivere o morire ormai fa lo stesso... Come è ben intuibile, la storia degenererà presto o tardi in tragedia; quando infatti Leander riuscirà finalmente a raggiungere ed uccidere il nostro povero batuffolone di squame, scoprirà con suo grande rammarico che la principessa Lucanna aveva perso completamente la testa per il povero Thanatos (forse affascinata dalle sue doti di estetista), e di conseguenza caccia via a scopate il povero capitano delle guardie, che aveva rischiato invano la sua vita e l'onore; non preoccupatevi comunque di lui, poiché ben presto si farà convincere a mettersi gli occhiali e capendo il terribile errore che stava per commettere, prima che Lucanna cambi idea, fugge con la commessa del negozio di armi (chi lo può biasimare?). La rotondeggiante Lucanna, rattristata dalla morte del suo amato animalone (niente doppi sensi!!!), deciderà di mettersi a dieta, ottenendo comunque scarsi risultati; morirà d'infarto in età avanzata quando verrà a scoprire che, in tutta la sua vita, non aveva mai provato Hurrà. L'imperatore, più addolorato che felice nel rivedere sua figlia, abdicherà in suo favore e girerà il mondo vestito da mendicante, raccogliendo fondi per i draghetti indifesi e maltrattati. La sorte più brutta comunque toccherà alle povere spoglie di Thanatos; infatti il suo corpo sarà imbalsamato ed utilizzato per la pubblicità di uno stupendo gioco della Psygnosis, chiamato appunto Leander, in cui lui interpreta la parte del cattivo che rapisce la bella principessa ed il suddetto Leander, grandissimo guerriero, lo dovrà affrontare per riportare la pace nel suo mondo. Poverino, anche da morto lo fan soffrire di manie di persecuzione!

LUKE

Amiga

Grafica stupenda, veloce e dettagliatissima, sonoro d'atmosfera incredibilmente accattivante e per niente noioso, schema di gioco estremamente divertente per tutti gli amanti di platform-games e non, con una difficoltà crescente e la possibilità di ripartire attraverso una serie di codici dall'ultimo mondo visitato. Schermate, presentazioni, un sacco di opzioni, mostri da incubo meravigliosamente colorati e animati: per dirlo in poche parole, la Psygnosis ha creato un gioco stupendo sia sotto il punto di vista della giocabilità sia sotto quello della tecnica, gioco che non solo non ha nulla da invidiare ai più recenti giochi per console, ma ci sembra perfino superiore. Cos'altro potrei dire? ... Ah sì, il giudizio globale (quasi me ne dimenticavo), che è un bel...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
96%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLAIR per Amiga L. 49000

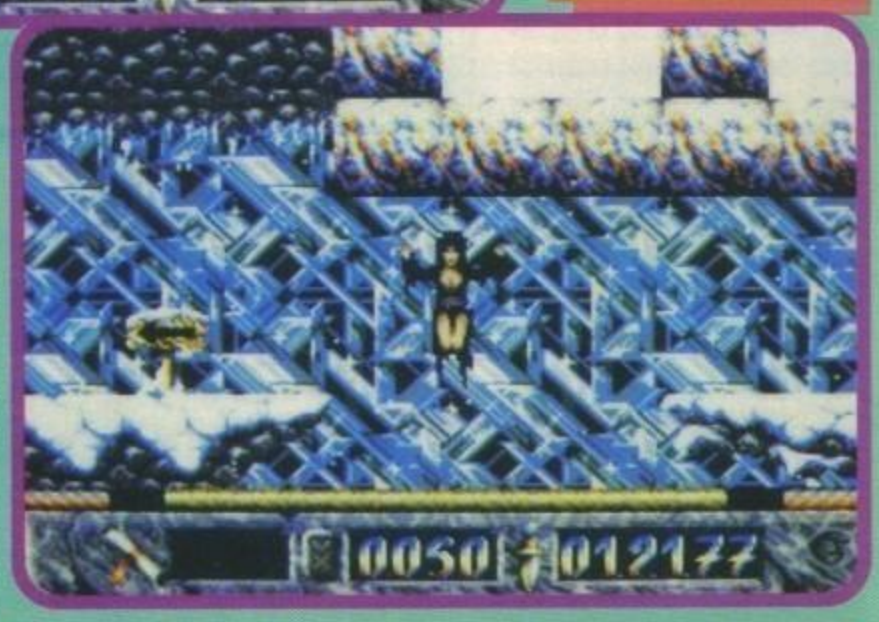
Signore e signori, questo è l'ennesimo gioco che caratterizzerà una nuova epoca, un nuovo periodo nella storia degli arcade adventure, una nuova lussereggiante epoppea del divertimento videoludico...

Elvira The ARCADE GAME

Perdonatemi la battuta, ma non sono riuscito a rimanere insensibile agli attributi di questo gioco, alla cura dedicata alla realizzazione dei (due) grossi sprite, alle movenze feline della strega più affascinante della storia dello schermo. Dopo l'ultima titanica fatica la nostra strega preferita ha deciso di farsi un pisolino (non un pisellino, vero Alex? NdMax)(evidentemente non ti conosce, Max. NdAlex)(allora avrebbe dormito mooolto a lungo, ndMax), e improvvisamente viene risvegliata da un Re Mago (oppure un Re Magio, visto che siamo in clima). Lei però gli dice: "Non ora che ho mal di testa, e poi sono solo duecento anni che dormo, un po' poco per cinque dischi di avventura, no?". Il mago le risponde che non è per quello che era venuto, ma perché nel mondo magico stava succedendo un finimondo e ci vuole qualcuno che rimetta tutto a posto (ovviamente prendendo di petto la situazione... NdMax). Allora Elvira, con molto senso pratico, gli risponde che lo faccia lui. Il mago infine si allontana indispettito dicendo al regista: "Ma cosa ci posso fare io se non ci sta, dovevate sceglierne un'altra per fare un film, e non contate su di me, in fondo il regno è il suo, non il mio, dovevate montare la storia in maniera differente...". A questo punto il produttore interviene (doveva per forza) minacciando Elvira di negarle l'assegno. Beh, se c'è qualcuno che sa trattare con le donne sono gli assegni (e alcuni caporedattori), e così la nostra eroina si alza, si stira il vestito (che ben poco lascia all'immaginazione), rispolvera il libro degli incantesimi e si appresta finalmente ad assecondare le pretese dei programmatori. Qui entrate in scena voi (lettori e giocatori): vi trovate davanti a due sfere e dietro ad altre due, solo che le

GAMES machine

STAR PLAYER



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

prime due sono di cristallo, ognuna delle quali vi mostra uno dei due mondi che dovrete riconquistare: l'Antartide ghiacciata o l'infuocato Regno Sotterraneo; mentre le altre sono fatte di... Lasciamo perdere. Fatto questo (e cioè risolti entrambi questi due mondi che potrete affrontare nell'ordine che preferite), ci sarà quindi da liberare un castello incantato che si trova, guarda caso, in Transilvania, per riconquistare il vostro legittimo posto di Regina della Magia. Ognuno dei tre mondi è caratterizzato da una florida fauna e flora molto caratteristica che farà da sfondo alle vostre "peripettie". Aggiungo quindi che fra le specie di esseri che potrete incontrare v'è anche un vecchio commerciante in magie, informazioni e recensioni già scritte per chi deve superare le correzioni di Max, e che vi potrà sicuramente aiutare o scambiando con voi degli incantesimi, o vendendovi informazioni in cambio di pietre runiche che avrete raccolto durante il cammino. Cammino che dovrebbe essere agevolato da dei segnali con tanto di freccia ben visibile che dovrebbe "teoricamente" indicare la direzione da seguire... Facendovi irrimediabilmente smarrire in un dedalo d'intricate locazioni pittoresche dove dovrete infatti recuperare delle chiavi d'argento per proseguire nell'avventura. Preparandovi ad affrontare anche (sempre con l'impetto delle vostre armi) un sacco di nemici bizzarri fra i quali vi segnalo un simpatico dragone, che dopo essersi visto soffiare dagli artigli la bella Daphne dall'intrepido Dirk ci riprova con Elvira, persa la bionda... Si insegue la bruna, così fan tutti!

Alex & Max

Amiga

A prescindere dagli innegabili pregi della protagonista (e di conseguenza dello sprite che la rappresenta su schermo e se non ci credete guardatevi la foto "volante" che abbiamo fatto), Elvira è un titolo che, pur non essendo certo innovativo (si tratta in fondo sempre di un arcade adventure), si rivela realizzato in modo magistrale e originale. Il gioco è infatti un'amalgama decisamente ben riuscita di buone soluzioni tecniche: dallo scrolling parallattico, alle animazioni del personaggio principale, ai fondali estremamente ben curati, all'incredibile giocabilità. Decisamente positivo il giudizio, ma ora scusatemi, come premio per la recensione mi aspetta una serata con una strega molto affascinante... ("Caro Alex, mi dispiace dover rifiutare il tuo gentile invito, fra l'altro ci aveva provato anche Max, ma sono già impegnata con un baldo giovine che mi ha conquistata grazie alla sua passione per i volatili, credo che sia caporedattore di una stupenda rivista, mi sembra si chiami ZZAP!... Elvy")(Giancarlo?!? NdAlex, ndMax).

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	90%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/

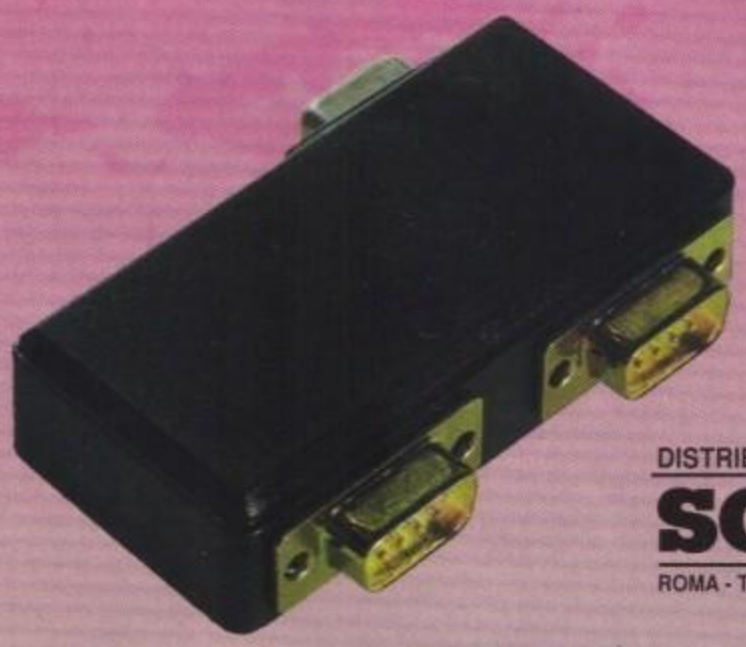
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NON TIRARTI INDIETRO !

affrontali con un amico...

... e con SWITCHER™



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

ROMA - TEL./FAX (06) 7231811 - 7231812

E' un prodotto VCS

Con SWITCHER puoi collegare al tuo Amiga due joysticks ed il mouse contemporaneamente, senza bisogno di cavi aggiuntivi. Inoltre, SWITCHER è anche l'unico accessorio nel suo genere ad essere "intelligente": grazie al suo circuito interamente digitale, è in grado di capire se stai usando il joystick o il mouse, evitandoti di premere un interruttore.

SOFTEL s.a.s. 00178 ROMA - Via Antonino Salinas, 51/B (GRA) -Tel. 06/7231811 Tel. / Fax 06/7231812

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

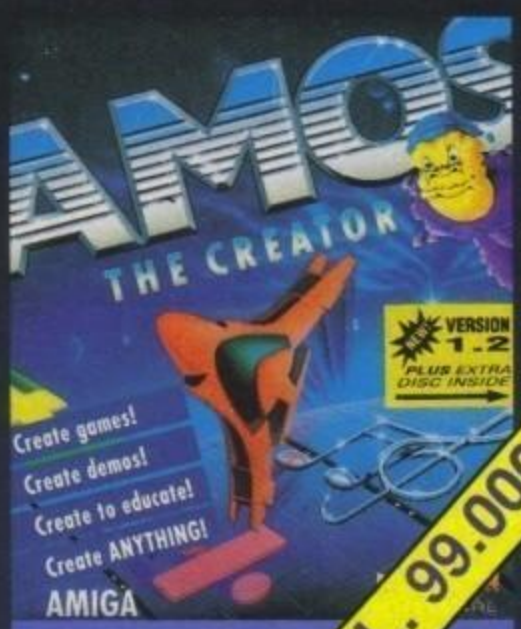
http://www.oldgamesitalia.net/

Il **video-game** che hai sempre sognato... Il programma **educativo** adatto alle tue esigenze...
Il **database** grafico per il tuo lavoro... Il **demo** che stupisce i tuoi amici...
La **titolazione** per le tue videocassette...

SCATENA LA TUA IMMAGINAZIONE!

Tutto questo, e molto altro, da oggi potrai realizzarlo **tu stesso**!

AMOS

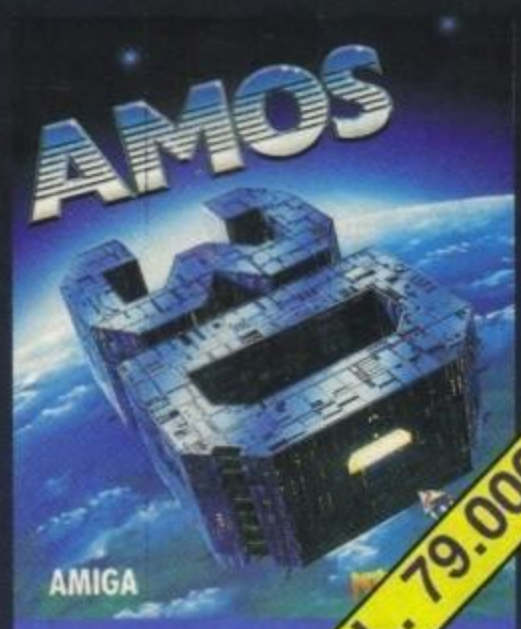


L. 99.000

AMOS - The Creator:
Amos Basic è un sofisticato linguaggio di sviluppo che comprende più di **500 comandi**, che consentono di sfruttare il tuo Amiga al massimo delle sue possibilità.

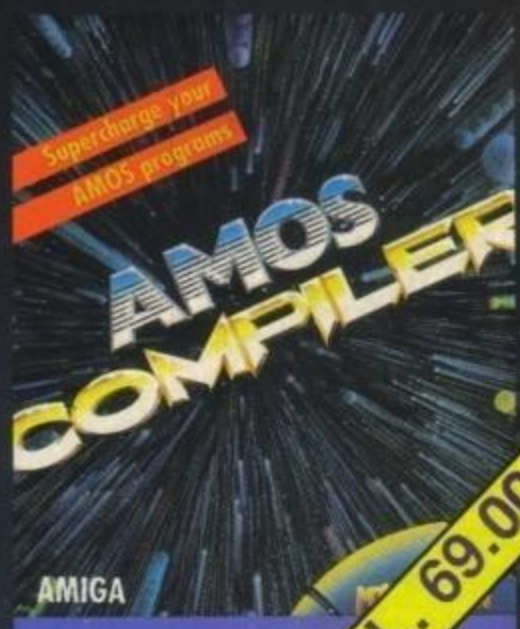
- Puoi creare ed animare sprites e bobs ad una **velocità incredibile**
- Puoi aprire fino ad **8 schermi** contemporaneamente, ciascuno con una propria palette di colori ed una propria risoluzione (comprese le modalità **HAM** ed **Half-Brite**)
- Puoi realizzare **scrolling parallattici multi-strato** (per degli shoot-em up incredibili!)
- Puoi utilizzare le **musiche** che preferisci, nei formati Sonix, Sound Tracker, GMC, e riprodurre **suoni digitalizzati** nel formato IFF

Se hai un **AMIGA**, devi avere **AMOS**!



L. 79.000

AMOS 3D:
Esplora l'affascinante mondo della **"Realtà Virtuale"**!
Ora puoi ricreare gli incredibili **effetti 3D** che hai visto in giochi come Elite, StarGlider II, e Xiphos.
Puoi aggiungere la tridimensionalità ai tuoi **grafici** e alle tue **presentazioni**.
Con l'**Object Modeller** incluso nella confezione puoi creare complessi oggetti a 3 dimensioni, modificarli, schiacciarli o allungarli a piacimento.
AMOS 3D aggiunge **30 nuovi comandi AMOS** che ti permettono di manipolare gli oggetti e le superfici.
Puoi realizzare animazioni velocissime (da 16 a 25 frames al secondo) gestendo fino a **20 oggetti** presenti contemporaneamente sullo schermo!



L. 69.000

AMOS COMPILER:
Finalmente puoi **aumentare la velocità** dei tuoi programmi AMOS: alcuni comandi verranno eseguiti addirittura **5 volte più rapidamente**!
In aggiunta uno speciale compattatore consente di ridurre la lunghezza dei tuoi programmi addirittura dell'**80%** (una compressione del 60% è la media), consentendoti di risparmiare spazio su disco e di ridurre i tempi di caricamento.
Il pacchetto comprende l'**AMOS Assembler**, un nuovo modulo molto potente che ti permette di incorporare i comandi dell'assembly 68000 nei tuoi programmi AMOS.
Se sei rimasto colpito da **AMOS**, sarai impressionato da **AMOS Compiler**!

MANDARIN

Distribuito in esclusiva da

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

via A. Salinas, 51/B - 00178 - Roma
Tel. (

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WOLFCHILD

CORE per Amiga, Atari ST L. 49.000

GAMES machine

STAR PLAYER

In una notte di luna piena, i miei peli iniziarono a crescere, crescere, crescere... non diventerò mica uguale al famoso Lucio? O tantomeno a Giancarlo? Nooo. la trasformazione non era terminata: le mie unghie diventavano sempre più lunghe, gli occhi gialli, forse divento Michael Jackson. No, la pelle era scura. Avevo le orecchie a punta più grandi di un vulcaniano della serie di Star Trek... stavo trasformandomi in un licantropone con una forza smisurata. Chissà se riuscirò a cuccare di più con questo nuovo look?

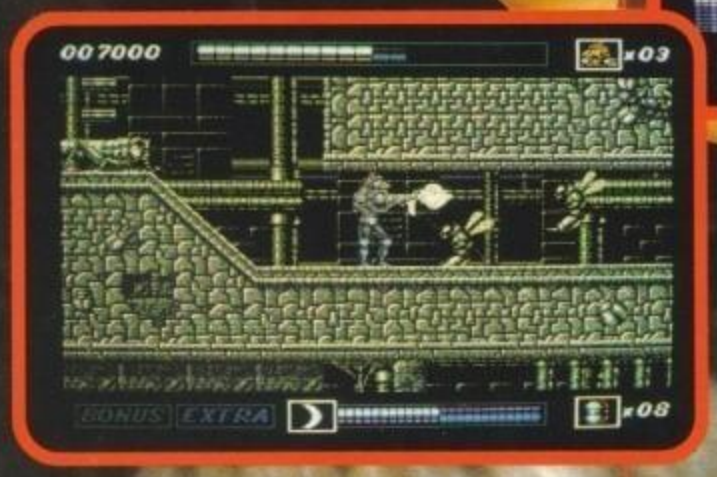
struire in laboratorio una razza superiore, sfruttando al peggio la sua unica conoscenza sulle combinazioni fisiologiche e psichiche tra uomini e animali. Quello che si vorrebbe ottenere è una raccapricciante combinazione della più sviluppata intelligenza umana, con le spropositate capacità fisiche animali; un'esercito di creature così strutturate sarebbe sicuramente capace d'incredibili imprese, grazie alla loro forza e immunità quasi totale al dolore, esseri che diverrebbero quindi, con un minimo addestramento, delle impareggiabili armi da guerra in grado di conquistare facilmente il mondo intero.
E chi chiamiamo allora noi per risolvere la delicata situazione? Noo, non gli acchiappafantasmi, ma il figlio di Kal Morrow, Saul. Costui è infatti l'unica persona in grado di sfruttare pienamente il lavoro del padre. Ed in effetti quando Chimera sterminò la sua famiglia, e rapì lo scienziato, Saul era stato lasciato all'interno del laboratorio in fiamme, dato per morto. Ma, al contrario, egli è ancora vivo, e sogna da quel giorno una tremenda vendetta.
Per fare tutto questo però, deve preparare sé stesso alla proibitiva missione, riattivando il progetto WolfChild e utilizzando i disegni e gli insegnamenti del suo geniale genitore. E così Saul ha coraggiosamente modificato la sua struttura genetica, riutilizzando il proprio corpo per trasformarlo in un poderoso licantropo, combinazione d'intelligenza umana e cruda potenza animale. Nacque in questo modo il primo Wolf Child.
L'azione ha inizio con Saul, ancora in sembianze umane, che si difende da numerose creature volanti (primi nati di questa nuova razza ibrida) scendendo verso la base segreta Chimera. L'obbiettivo è molto sem-

E' un po' di tempo che non si sente parlare di licantropi. Qualche anno fa erano all'ordine del giorno: film, il più recente "Voglia di vincere"; video musicali, come ci si può scordare del mitico "Thriller", oppure i gadget che, almeno in America, sono stati venduti a centinaia. La Core cerca evidentemente con questo gioco di farli tornare di moda, riuscendoci...
Kal Morrow, esperto mondiale nell'ibridazione genetica, è stato rapito dall'ultima nata organizzazione criminale di nome Chimera. Il loro scopo finale è quello di costringere questo famoso scienziato ad aiutarli nel co-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

plice, infiltrarsi nei laboratori dell'organizzazione, sgominare i malviventi e trovare Kal Morrow.
Avete deciso di impersonare Saul? Bene allora cominciano i problemi (ah, ah, ah!!!): innanzitutto la strada per i laboratori è difesa da innumerevoli esseri dalle più incredibili sembianze, che faranno di tutto per non farti passare; in più l'organizzazione ha una vastissima base con labirinti interminabili e numerosi trabocchetti.
Capisco che il lavoro non vi spaventa e la voglia di vendetta incontenibile, ma vi assicuro che la missione è veramente proibitiva.
Il primo livello si svolge su di un'imbarcazione lanciata a folle velocità verso la base segreta, qui incontrerete uomini-capre, uomini-uccelli e un sacco di creature ancora che non sono certo soggetti decorativi al gioco, quanto invece i guardiani inventate dall'organizzazione per fare di noi un gustoso piatto di polpette.
Dopo essere riusciti ad ambientarvi e a superare la prima fatica vi ritroverete al secondo livello, sviluppato in un'intricatissima foresta abitata, oltre che dai soliti mutanti, da piante



animate che spareranno proiettili, bombe, ecc.. Se riuscirete a sterminare tutto quello che troverete per la vostra strada ci troveremo in un nuovo livello, questa volta sotterraneo, che si dimostrerà ben presto schifoso, putrido e vomitevole (per essere gentili): ragni, scarafaggi, bruchi, vermi di ogni genere, formicone giganti, api, la mia ex-professoressa di Geografia (non sono sicuro, ma penso che sia in questo livello e se la trovo...), ed ogni altro insetto immaginabile. Siete già scappati? Fortunatamente non esistono solo forze nemiche: nel nostro cammino avremo l'aiuto di lumache (purtroppo senza la possibilità di poter mangiare) e cavallette, senza dimenticare la la solita lista interminabile di bonus, armi varie, energie extra (a questo proposito vi informo del fatti che per trasformarsi in lupo bisogna raccogliere un po' d'energia dopo aver iniziato il gioco). A questo punto i livelli che vi separeranno dallo scienziato saranno soltanto due, ma lascio a voi l'onore di scoprire di cosa trattano (anche perché non sono ancora riuscito ad arrivarci).
Che la luna piena sia con voi!

Massimiliano Pescatori

Amiga

La Core ha fatto un altro centro. WolfChild mi ha davvero convinto per grafica e giocabilità. Come ho già accennato i fondali di questo programma sono davvero molto belli (i 64 colori sullo schermo non sembrano un scherzo!), un particolare riferimento al livello degli insetti realizzato superbamente, con strepitose piattaforme "animate", grazie all'utilizzo di frequenti "incrostazioni" costituite da scarafaggi e vermi vari. Lo scrolling è particolarmente fluido (pregevole l'effetto "in movimento" del primo livello, che prende in considerazione la velocità della nave sulla quale vi siete catapultati) e le animazioni sono veramente ben curate. Purtroppo Wolf Child ha delle controindicazioni: la Core mi ha personalmente informato di segnalarvi la pericolosità nel giocarci troppo perché, con l'ausilio di numerosi esperimenti, è stato provato che vari soggetti rischieranno nelle notti di luna piena di ululare dalla finestra. Prima di utilizzarlo controllate il calendario, ma per tutti gli altri va più che benissimo!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:
GLOBALE 91%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOLOGNA - VIA MURRI 73 - TEL. 051 6236650
BOLOGNA - VIA S.STEFANO 30/2 - TEL. 051 224833
BOLOGNA - VIA LOMBARDI 43 - TEL. 051 361870

GRANDE EMPORIO STERLINO

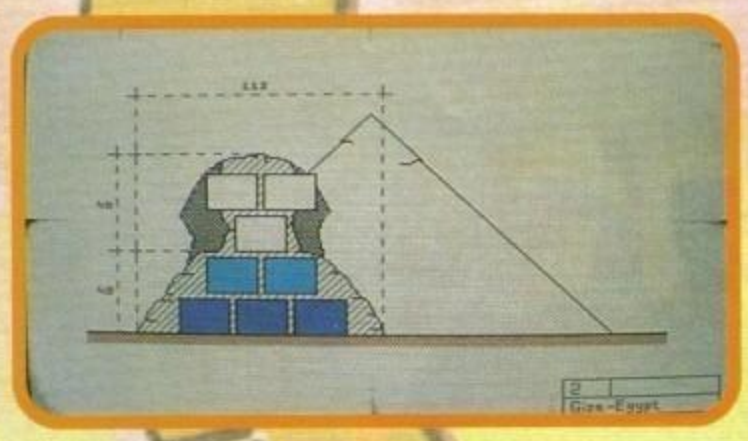
C 64
AMIGA
PC COMPATIBILI
LINX - GAME BOY - GAME GEAR
SEGA MEGADRIVE - SUPERFAMICOM
SEGA MASTER SYSTEM - NINTENDO

COMPUTER CENTER

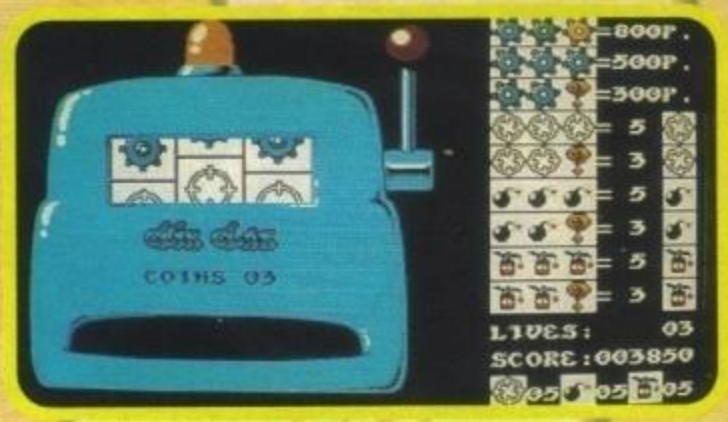
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IDEA per Amiga L.49900



Driiiiiiiiin... Taci maledetta sveglia!!! Drii... Uh? Ha smesso sul serio? Ah. buongiorno mamma. Che ore sono? le due e mezzo? Cappero. gi ora di andare in redazione.



CLIK-CLAK®

So già a cosa state pensando: "Dunque, si chiama CLIK CLAK e con un nome così imbecille non può essere che un puzzle-game ispirato alla logica di funzionamento delle lattine di Coca Cola" (credevo fossero quello lenzuola che se non ti muovi con massima cautela ti soffocano contro il materasso... NdMax).
Beh, non proprio. Il concetto base del gioco dal nome che rincretinisce è estremamente semplice. Avete a disposizione delle ruote dentate di diverse dimensioni che dovete disporre su un'area di gioco piena zeppa di pioli. Le ruote dentate possono essere posizionate sull'area di gioco solo se al loro centro si trova un piolo e se non si sovrappone ad altre ruote preesistenti. Compito di tali ruote è quello di trasmettere il movimento da una ruota mossa da un motore, generalmente all'estrema sinistra dello schermo, a una di ugual colore, ma ferma, posizionata all'estremo opposto. A completare il quadro della situazione ci sono i tipici Tribbles (meglio conosciuti come Triboli) che scorrazzano liberamente per l'area di gioco. Ovviamente, come tutta la roba rotondamente pelosa e strasimpatica (nessuna autoillusione? NdAlex), sono messi lì appositamente per disintegrarvi la pazienza o arruginirvi i pezzi (oltre, occasionalmente, a spezzarvi i pioli); nessun problema comunque, è infatti possibile ricorrere ad un preciso mirino per sbarazzarvene senza troppa difficoltà. Per finire vi metto al corrente del luogo ove si svolge l'azione. In principio, fu il verbo. Ma anche se questa è un'altra storia, ci stava bene e l'ho scritto (tornava una rondine al tetto... Giancarlo, torna in te! NdMax). Tornando a noi, tutto il gioco si svolge all'interno dei più famosi monumenti della Terra, quali la Torre di Pisa, la Statua della Libertà, la Sfinge, le Piramidi, la montagna di dischetti cosparsi per la redazione... eccetera.

Giancarlo Calzetta

Amiga

Ok, ecco l'ennesimo gioco della Idea. E questa volta si tratta di un puzzle game. Cominciamo col dire che è sicuramente catalogabile nella categoria dei "simpatici". Un genere di giochi con i quali ci si può divertire senza per questo dover seguire duecento sprite che schizzano per lo schermo o dover risolvere trentacinque enigmi per aprire una porta. Graficamente è stato curato da Luca Stradiotto, che ha conservato il suo stile (per chi non lo ricordasse, Luca è il grafico che si occupò di Lupo Alberto per 64 e Bomber Bob per Amiga), e sonicamente il caro Paolo Galimberti è riuscito a renderlo molto molto gradevole. L'idea di base è indubbiamente interessante, realizzate in modo competente e con qualche aggiunta brillante che nel complesso aiuta ad incrementare la profondità della realizzazione (mi riferisco ad esempio alla slot-machine fra un livello e l'altro con la quale incrementare le vostre risorse di bombe (per distruggere le rotelle che intralciano), i proiettili (per i bisbetici animaletti), oppure punti extra)(dopo i dadi di Dragon Fighter la slot di Clik Clak, non sarà forse che Farina sia un accanito giocatore... D'azzardo? NdMax). Unica nota negativa che gli si può addurre (sto iniziando a parlare come i malefici testi di Diritto Vario! NdJH) riguarda il grado di difficoltà del gioco. Non esiste una vera e propria curva ma, piuttosto dei grossi scaloni. I primi tre livelli sono di una facilità abbastanza disarmante (dopo aver ben assimilato le combinazioni possibili delle varie rotelle), mentre dal quarto in poi le cose si complicano notevolmente (anche se non diventa mai molto difficile). Penso di aver detto tutto e, già che ci sono, vi auguro Buon Anno.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
84%

http://www.oldgamesitalia.net/

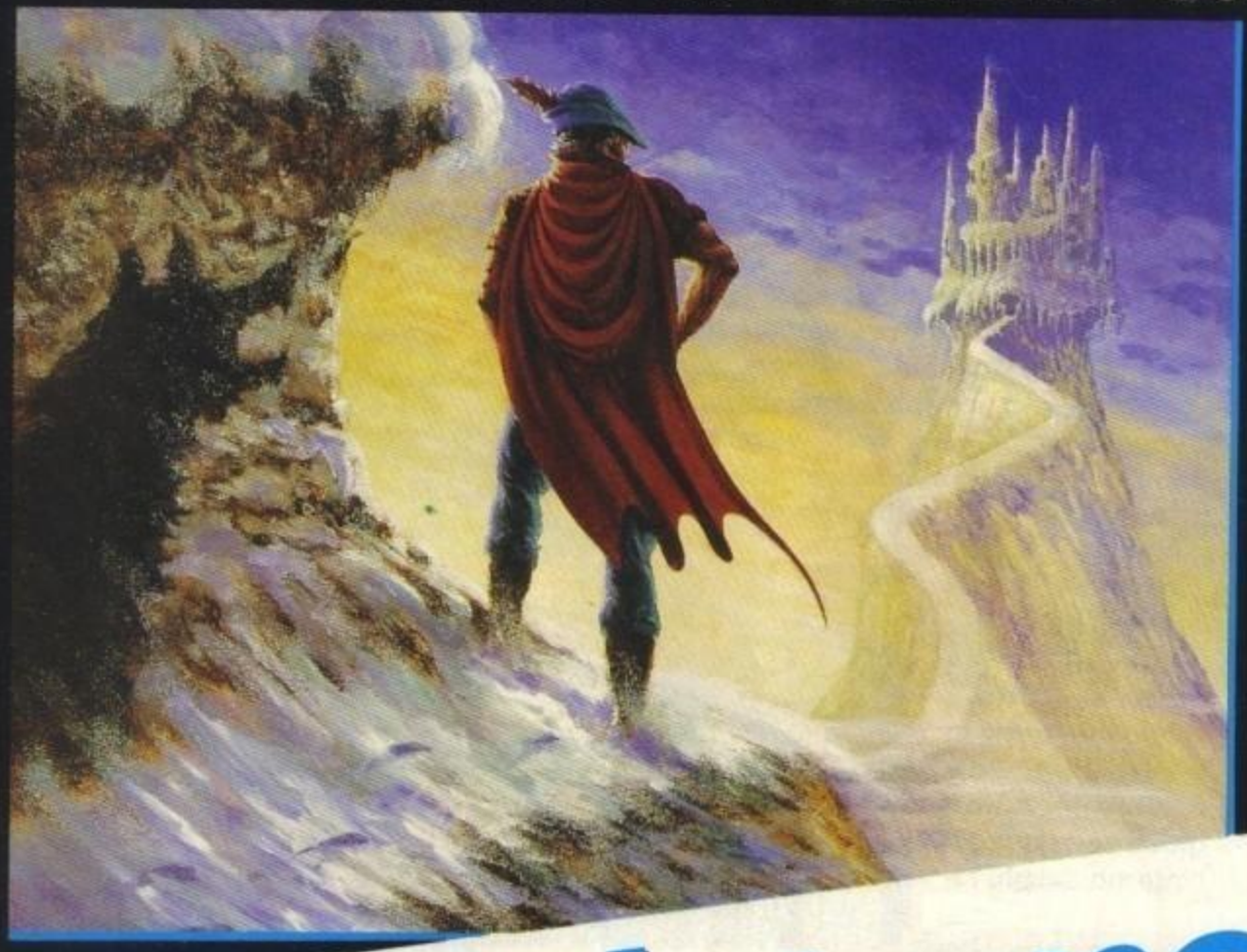
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Finalmente

King's Quest V

Alla ricerca del castello scomparso...



Da novembre per
PC-VGA 256 colori.
Presto anche perAMIGA

SIERRA®

® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.

Completamente in italiano!

Per qualunque
informazione
telefonate a: LEADER
0332/212255

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

ZIONE srl - Via Mazzini, 15- 21020 CASCIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OH NO! MORE Lemmings™

LEADER
DISTRIBUZIONE

100 NUOVISSIME Lemmings™ AVVENTURE!

PROPRIO QUANDO ERI CERTO DI AVERLI FINALMENTE SALVATI QUESTI INGENUI ESSERI DAI CAPELLI VERDI SONO CADUTI NUOVAMENTE IN NUOVI E PIU' PERICOLOSI GUAI.

PSYGNOSIS

DISPONIBILE PER AMIGA E PC.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN per Amiga, Atari St L. 29.900

Wrestling: un gioco in cui solo i più duri, i più resistenti, i più tenaci, i più indistruttibili (quelli modello Zoppas per intenderci), solo questi possono avere qualche speranza di sopravvivere. Cosa? I lottatori? No, no, non ci siamo capiti, parlavo dei joystick! WWF, ovvero il ritorno ai tempi del microswitch di ferro e della mano d'acciaio. Dopo le stragi risalenti ai tempi del Decathlon e Trak&Field, ecco il ritorno alla nuova generazione di fuoco: smanettamento II, la vendetta!

WWF WRESTLEMANIA

Tutto iniziò in una tetra serata di fine dicembre, quando, dopo esser stato fuori tutto il giorno con gli amici (ciao Andrea!), ritornavo alquanto stanco e sconsolato a casa; il motivo di tale abbattimento psicologico era dato dalla consapevolezza che mi aspettavano un paio di orribili ore di studio (domani ho infatti il compito di Mate... Aaaargh). Purtroppo la scena che si presentò davanti ai miei occhi appena misi i piedi in casa mi paralizzò il sangue nelle vene: in fronte a me stava infatti il mio "caro" fratellone (nonché caporedattore (che brutta razza!)), che, guardandomi con un sorriso tra il meschino ed il sadico, si rivolse a me con una voce troppo gentile per non nascondere una gabola: "Caro Luca, non è vero che saresti così buono da...". Non gli feci nemmeno finire la frase, e con le ultime energie in mio possesso ebbi solo la forza di chiedergli: "Titolo e casa editrice...". E così mio fratello, con un sorriso ancora più crudele di prima, mi disse "Wrestlemania della Ocean"... Tudd (rumore che feci cadendo semi-incosciente per terra), IIIEAAAARRGH (urlo pre-infarto con sfumature talmente animalesche da richiamare latrati vari da tutti i cani randagi in un raggio approssimato di un chilometro e mezzo). Quando ripresi i sensi mi trovavo mezzo legato su una seggiola davanti all'Amiga con un joystick in mano e con i due dischetti del suddetto gioco già inseriti nei drive; feci appena in tempo a riprendermi completamente dallo shock appena subito, quando mi comparì la schermata introduttiva (no comment!) ed il relativo menu con le varie opzioni (ovvero pratica e gara per il titolo). Non sentendomi ancora pronto ad affrontare i "temibili ed agguerriti lottatori della federazione" (parole testuali del manuale), optai per un rilassante match di pratica contro mio fratello; questi piombò con un joystick post-nucleare (un grazie a Raffaele della Softel! NdMax), di quelli che possono essere utilizzati come mazze ferrate per abbattere muri o sfondare porte; invitandomi a sfidarlo... Io invece, armato soltanto di un joystick del nostro secolo, mi avvicinai baldanzoso, urlando a mia volta frasi sconnesse del tipo "Attacco solare: Energia!". Grazie ad una serie di sberloni e di calci, lo misi ben presto al tappeto: quando ciò avvenne, comparve nel quadrante destro dello schermo un ditino che faceva visibilmente segno di schiacciare ripetutamente il tasto, cosa che mio fratello prontamente fece, riuscendo così ben presto a rialzarsi. Di nuovo in piedi, il fetente sprite in possesso dell'ancor più meschino parente, si avvicinò con aria

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

alquanto minacciosa al mio povero lottatore, assumendo la presa da lottatore grecoromano: a questo punto la situazione si fece alquanto critica, in entrambi i quadranti apparvero allora le sagome di due manopole che facevano ben intuire quello che avremmo dovuto affrontare... purtroppo i microswitch del mio joystick, abituati da anni di simulatori di volo e di rilassanti giochi spaziali, si ribellarono nettamente emettendo penosissimi gemiti di sconforto, mentre quelli di mio fratello, praticamente indistruttibili ed insensibili al dolore, ebbero nettamente la meglio, ragion per cui il mio povero combattente si vide schienato, lanciato e malmenato innumerevoli volte fino alla sua totale eliminazione (la vittoria dei mezzi sulla tecnica e l'abilità! Max, vergogna!). Per evitare la totale distruzione del joystick "buono", decidemmo in comune accordo di affrontare insieme le insidie poste dal torneo vero e proprio; così, dopo aver scelto il nostro lottatore tra i tre possibili (Hulk, Hogan, The Ultimate Warrior, The

che ci spinge a prendercela con più calma e che ci porta inevitabilmente alla perdita dell'incontro; per fortuna la Ocean ha inserito la possibilità di continuare il gioco per ben due volte, occasione che prendiamo al volo e che ci consente di eliminare senza più nessuna pietà (più che altro per i microswitch) il povero avversario digitale. Contro The Mountie la situazione si inizia a fare decisamente complessa: il primo match finisce infatti con una nostra completa sconfitta, ma, mentre lo riaffrontiamo utilizzando l'altro credito rimasto, vengo colpito dall'illuminazione della tecnica di preriscaldamento (come la minestra di quella sera, ndMax); questa

British Bulldog), ci approntammo al primo combattimento contro Mr. Perfect. Prima della resa dei conti, la Ocean ha simpaticamente introdotto un intramezzo in cui è possibile riempire di insulti il combattente nemico, che, a sua volta, risponderà per le rime (tipica discussione: "Tu sei brutto!" "Si, ma tu lo sei di più" "Non è vero!" "Si è vero, ed oltretutto ti puzza anche l'alito!" "Bugiardo" "Cattivo" "Birbone", "Beccati questa Fruitjoy, senza masticarla..." eccetera, eccetera...); superata questa istruttiva fase, ci troviamo finalmente sul ring pronti a vendicarci delle ingiurie appena subite. Battuto alquanto facilmente il primo avversario e dopo la solita serie di insulti, ci troviamo così davanti il crudele Warlord; a questo punto il braccio di mio fratello, in preda ai crampi, inizia a dare i primi segni di cedimento, per cui con un rapido cambio in corsa riusciamo ugualmente a strappare la vittoria a suon di schienate. Durante il combattimento con Million Dollar Man, il nostro stoico joystick, provato da così tanti scombussolamenti, inizia a mostrare i primi sintomi di tracollo strutturale, motivo

consiste nel mettere in pausa nel momento preciso in cui bisogna iniziare a smanettare in modo frenetico, dando così tempo alla mano del giocatore di caricarsi spiritualmente e, cosa più importante di tutte, concedendogli la possibilità di sbloccare il gioco con il joystick già in movimento, in modo da ottenere un netto vantaggio sull'avversario. Riusciamo in questo modo ad umiliare anche il ranger canadese, e ci troviamo davanti l'ultimo lottatore del gioco, ovvero Sergeant Slaughter; purtroppo la stanchezza psicofisica del sistema articolo-manopolare, ci porta all'impossibilità di raggiungere l'agognata meta (anche perché quello sveglione di mio fratello continuava a schiacciare il tasto sbloccando così la pausa, impedendogli di ottenere la piena efficacia della mia rinomata tecnica)(guarda furbacchione che la tecnica l'ho ideata io!), e decreta il fatidico game over. Proprio durante questo attimo di totale depressione, Max si alza e, senza fare ulteriori commenti mi ordina: "7000 caratteri, per domani all'alba; buon divertimento, me ne vo' fuori con i miei amici". Mi ritrovo così solo e ramingo, carico l'immortale C1-Text e, mentre scrivo il titolo e la casa editrice, realizzo con la freddezza dell'omicida premeditatore che domani neanche morto riuscirò a prendere la sufficienza in Mate... Ariaaaarrgh! LUKE

Amiga

Devo ammettere che sono rimasto colpito abbastanza positivamente da quest'ultimo prodotto della Ocean: per quanto il gioco di per sé sia alquanto semplice da finire, la possibilità di giocare contro un vostro amico gli consente quella longevità che spesso manca in altri generi e prodotti; la grafica è ben fatta, le animazioni curate, cose che, insieme alla possibilità di scegliere il vostro lottatore preferito ottimamente digitalizzato, aggiungono mordente al tutto. Per quanto riguarda poi l'aspetto smanettamento, c'è da dire che, benché questo rappresenti un incubo per i vostri joystick, rende il gioco estremamente divertente e coinvolgente, soprattutto quando si gioca in due. Sono comunque presenti alcune gravi pecche, come la scarsità di mosse (infatti oltre ai soliti calci e pugni, ogni personaggio ha una SOLA mossa speciale e niente altro), la ripetitività dello schema di gioco e la limitatezza del prodotto stesso, che taglia nettamente le gambe a questo prodotto. Lo consiglio perciò ai patiti del genere in possesso di un amico e di due joystick (uno almeno bisognerebbe cercare di salvaguardarlo) e lo lascio in dubbio per quelli che scarseggiano in uno o nell'altro; a tutti gli altri (più parsimoniosi) suggerisco loro di trovarsi un amico che ce l'abbia e di andare a giocare a casa sua...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
80%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STORM

SALES CURVE

DOUBLE DRAGON III

THE ROSETTA STONE

TRADEWEST

© 1990 Technos Japan Corp. "Double Dragon III The Rosetta Stone"™ is a trademark of Technos Japan Corporation. Licensed from Tradewest Inc. A joint Sales Curve/Tradewest Publication © 1991

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

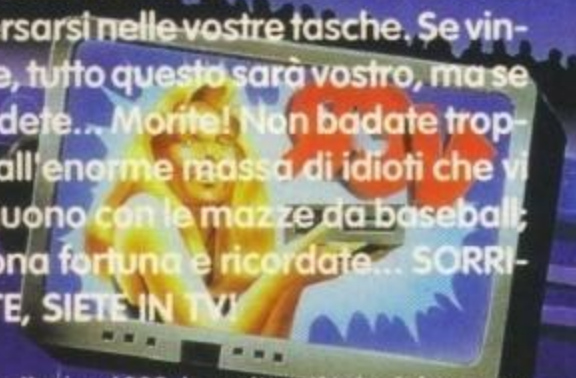
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

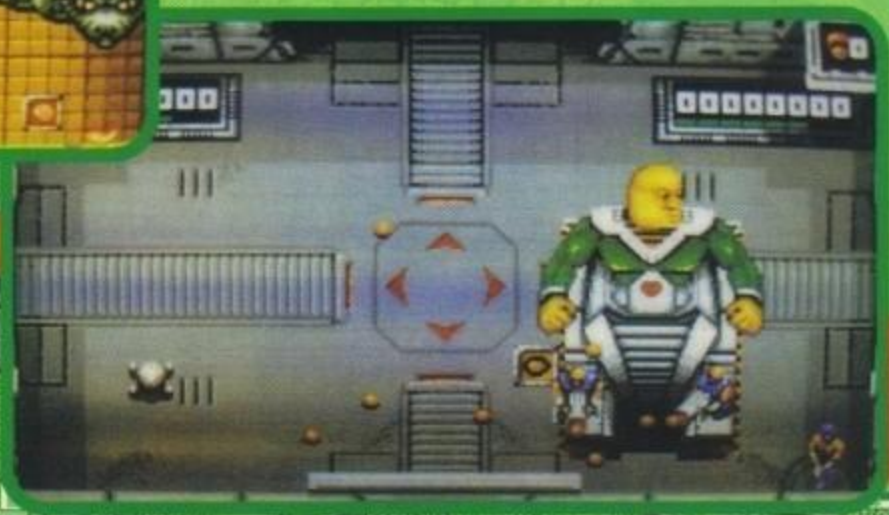
OCEAN Per Amiga, Atari STL. 29.900

SMASH TV

Se avete sempre sognato di partecipare a un quiz televisivo questa è la vostra occasione d'oro. Premi favolosi e una marea di soldi aspettano solamente di essere vinti e di riversarsi nelle vostre tasche. Se vincete, tutto questo sarà vostro, ma se perdete... Morite! Non badate troppo all'enorme massa di idioti che vi seguono con le mazze da baseball; buona fortuna e ricordate... SORRIDETE, SIETE IN TV!



Corre l'anno 1999, le emittenti televisive sono tutte sotto il diretto controllo del governo. I programmi non graditi alla classe politica vengono soppressi senza alcuno scrupolo. L'unica cosa che ci si aspetta dalla televisione non è di tenere informata la cittadinanza, ma di catturarla davanti a sé dandole quello che vuole, ovvero sangue e violenza in modo da distoglierla dalle vicende del mondo esterno (non ricorda un tantino il film The Running Man?). Lo show televisivo più famoso di questi anni è lo SMASH TV, un programma dove è possibile vincere una quantità inimmaginabile di soldi e di premi. Portarsi a casa tutto questo ben di Dio non è poi così complicato. L'unica cosa un tantino acida è che assieme ai premi dovrai portare a casa anche la maledetta pellaccia. Solo qualche pazzo malato di mente e psicologicamente alterato può accettare di partecipare a questo vero e proprio massacro televisivo: l'unico elemento del genere che io conosca... sei tu! Armato di buona volontà, e anche di un fucile semiautomatico al plasma, vieni condotto nello studio televisivo dove le voci incoraggianti del pubblico entusiasta ti daranno il coraggio necessario per scendere nell'arena di gioco. Sei appena entrato nel primo dei quattro teatri di battaglia (Grey Death settore 303, ehm... Scusate!) e vieni subito attaccato da un'orda di rozzi energumeni che roteano mazze da baseball chiodate mossi da un solo intento: farti il più male possibile! Blastane più che puoi, perché sono veramente tanti. Lanciamissili, granate al plasma, fucili a sparo multiplo e lame rotanti (Goooldraakeeee! NdNuke), sono solo alcune delle armi che puoi trovare in terra e che torneranno molto utili alla tua sopravvivenza. Una miriade di premi continuano ad apparire qua e là per lo schermo, e se li vuoi non ti rimane altro che andare a prenderli. Ma ricorda: nel gioco non ci sono solo gli energumeni rozzi e privi di cervello. Molto prima di quanto tu possa immaginare farai conoscenza con dei tipi tanto simpatici quanto cordiali, tra i quali possiamo trovare guardie, carri armati, serpenti velenosi, uomini rettili e skinheads mutanti alla guida di un carro armato che tenteranno indistintamente di ridurti in poltiglia. Se riuscirai a sopravvivere a tutte le zone di guerra, dovrai affrontare come ultima sfida il presentatore della trasmissione, il quale sarà ben felice di farti gli onori di casa. Stai attento perché costui è totalmente pazzo, è enorme e capisce una cosa sola: IL MASSACRO TOTALE. Qualunque cosa possa accadere, non ti scoraggiare, e ricorda sempre... SORRIDI, SEI IN TV!



Giovanni Papandrea

Amiga

Quello che rende Smash TV un bel titolo è indubbiamente l'alta giocabilità, ottenuta dall'ottima programmazione che garantisce fin dalle prime partite un'azione frenetica e angosciante. Tutto questo diventa ancora più divertente grazie all'opzione a due giocatori, che consente anche ad uno di controllare il personaggio e all'altro la direzione dell'arma. Una volta superata la fase del chaos totale, quest'ultimo sistema di movimento risulterà il migliore provato; ed allora sarà un vero e proprio spasso giocare, blastando tutto ciò che vi circonda. Graficamente parlando, il gioco non offre niente di eccezionale, anche se alcuni tocchi di classe, come quando calpestate una mina ed esplodete in tanti piccoli pezzettini, sono veramente simpatici. Passando al sonoro tutto quello che potrete ascoltare saranno dei simpatici effetti sonori (più che sufficienti per adempiere perfettamente alle esigenze del gioco) ed una discreta musichetta durante le fasi di caricamento. Smash Tv è un titolo che raccomando vivamente a tutti gli amanti dell'omonimo coin-op, del quale è una conversione perfetta, e che comunque non mancherà di deludere chi lo avvicina per la prima volta.

GLOBALE 81%

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Distribuzione Esclusiva
C.T.O.

BIT in the magic castle

CONFEZIONE CONTENENTE JOYSTICK

AVVENTURA PER AMIGA IN ITALIANO
INTERAMENTE GIOCABILE DA JOYSTICK

C.R.D.
1991

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

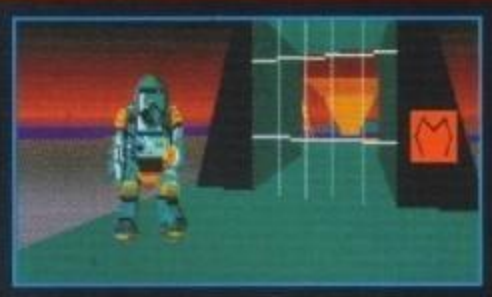
Animazioni tridimensionali e bit-map perfettamente integrati.

I Centauriani : covo degli avventurieri e della fauna esotica ai confini dell'Universo.

Ai confini dell'Universo : IL CAOS estende la sua ombra

Il quadro comandi multifunzionale

In missione segreta, sul pianeta Kaiser, vi trovate rapidamente coinvolti nei tortuosi conflitti che in esso si tramano : rapimento del Gran Sacerdote Rachnuista, rivolta dei technorobots, guerra possibile tra le fazioni dell'esercito. E il colmo dei colmi, Dale è scomparso...



Trappole, emozioni forti, sequenze di volo e combattimenti, tanti misteri vi attendono ad ogni angolo del pianeta...

Disponibile per PC 5.25", 3.5", Amiga, Atari ST, PC hard disk... e prossimamente anche per CD ROM e CD TV

TOMAHAWK

The multimedia generation

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA C.T.O.

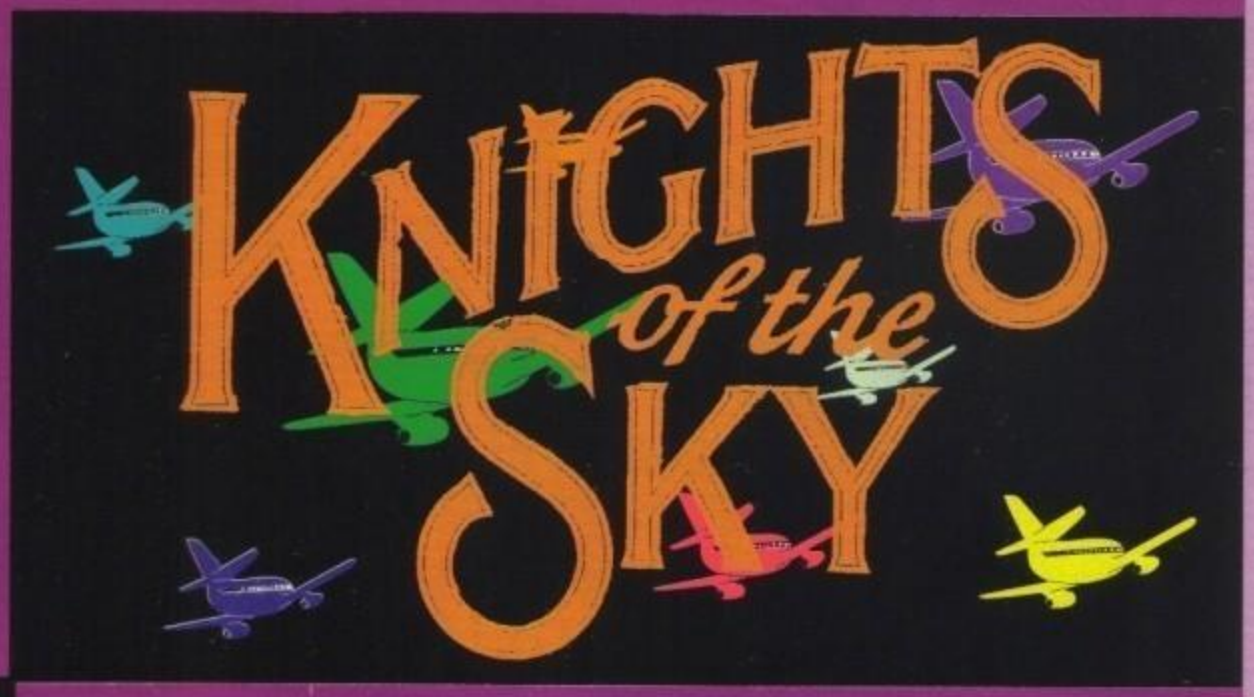
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE per Amiga L. 79.900

Volare, oh! oh! Nel blu, dipinto di blu... RATATATATATATATA! Fine del sogno, mi spiace, ma potete sempre consolarvi leggendo la recensione, che affronta un argomento molto simile.



Come prima cosa dovete sapere (se non conoscete l'inglese) che il titolo del gioco significa "cavalieri del cielo"; non ci si riferisce però a nerboruti guerrieri in corazza sul groppone di Pegasi sovraccarichi e doloranti, bensì agli eroi dei cieli durante la prima guerra mondiale. Detti eroi erano gli assi dei due paesi belligeranti, ossia coloro che avevano ricamato a piombo (con conseguenti effetti pirotecnici) un certo numero di aerei nemici. Erano invero figure piuttosto eroiche, obbedienti ad un codice morale e soprattutto molto dotati per il volo sparacchioso: se solo fossero campati fino ai giorni nostri avrebbero probabilmente ridicolizzato i campioni mondiali di Afterburner e G-Loc. Ai loro tempi, però, i videogiochi non esistevano, e anziché trascorrere interminabili pomeriggi a far zompare sprite vari per il video si accontentavano di tramutare il legno degli aerei nemici in piombo, facendo ululare di disappunto gli spiriti dei defunti alchimisti. Questo loro lavoro di sfoltitura aveva l'effetto secondario di aumentare il loro prestigio e il numero di vedove nel paese nemico, e probabilmente certuni tra loro non erano alieni dal prendersi alcuna licenza con le fresche e affascinanti vedovelle.

Ma a parte questo, la vita di un asso non era facile: interminabili conferenze stampa, ricevimenti in mezzo mondo, autografi sui propri libri, giornalisti petulanti, e, soprattutto, il SEDILE. Come? Quale sedile? E' chiaro che sto parlando di lui, l'innominabile, il coso, insomma... il sedile dell'aereo, che era praticamente una lastra di legno nuda e cruda, su cui il pilota doveva poggiare il proprio peso: la totale inconsistenza di quell'asse obbligava i piloti a ferree diete per conservare un peso piuma, e soprattutto una linea da grissino per riuscire a entrare in un abitacolo formato sardina.

Una volta in volo, i piloti di quei vecchi aerei potevano contare su una lussuosa serie di strumenti, ossia un buon paio d'occhi: quelli del pilota, guarda caso. Siccome a quell'epoca il radar di bordo era ancora sulla nuvoletta, i piloti dovevano orientarsi a vista, tirando fuori ogni tanto una mappa su cartapecora che gli si appiccicava regolarmente addosso. Sul pannello comandi trovava posto un indicatore di velocità molto somigliante a quelli che si trovano sui cassoni dei videogiochi di guida al bar: tutti rigorosamente dipinti, e con la lancetta inchiodata sul fuorigiri spinto. C'è anche una bussoletta (la sorpresa di un sacchetto di patatine), un altimetro, un contagiri e poco altro, ma è più che sufficiente per i vostri scopi.

E, infine, che c'è da fare nel gioco? Ve lo dico, ve lo dico, non temete: dovete cercare di diventare asso degli assi vivendo tutta la guerra in una serie di missioni. Qualcuno potrebbe dire che il gioco assomiglierebbe molto a Red

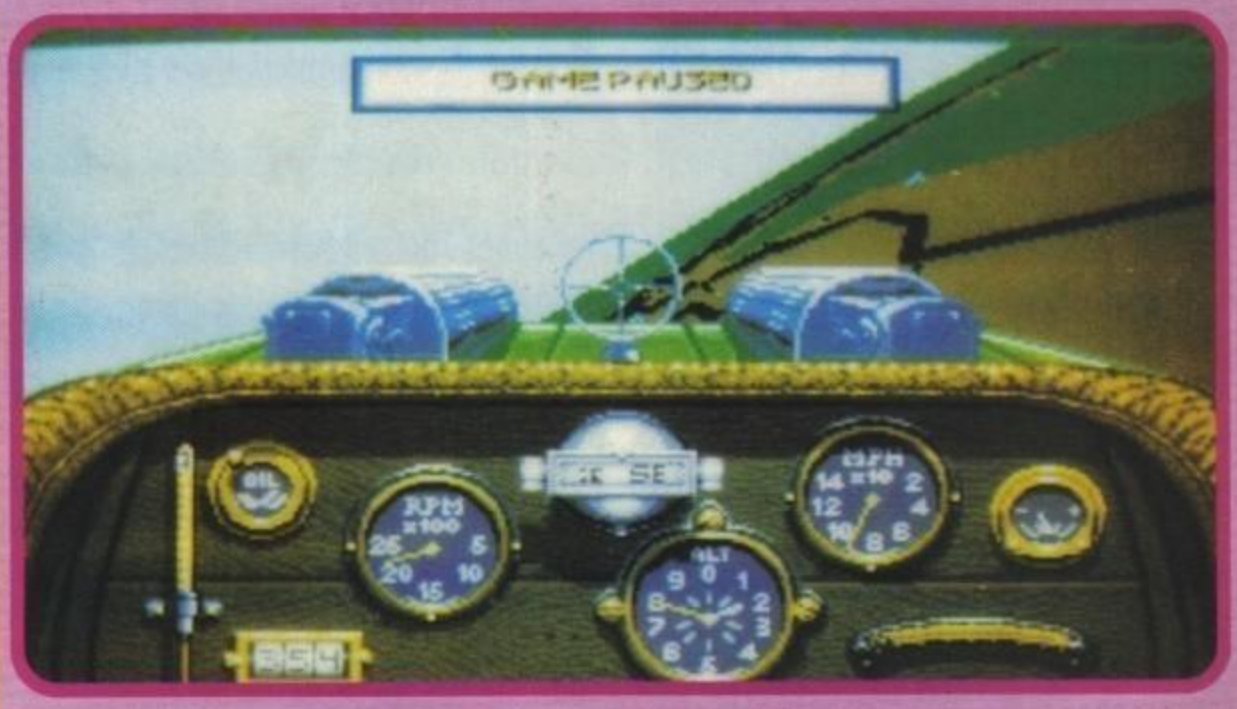
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Baron (recensito per PC parecchi numeri fa)(e in procinto di arrivare presto anche su Amiga, ndMax), costui non avrebbe torto. Le idee di base sono identiche, perché infatti vi si fornisce in entrambi i casi di un simulatore di volo infarcito di vecchi aerei risalenti all'inferno della prima guerra mondiale. Nondimeno ci sono alcune varianti: in questo gioco non sono previste missioni isolate da giocare, e non c'è una sezione di videoregistrazione per archiviare i momenti migliori dei vostri voli. Infine, potete giocare solo dalla parte degli alleati, avendo sempre i tedeschi come nemici. Il gioco però vi offre la possibilità di gioco via cavo contro un amico/nemico, ed è orientato essenzialmente verso gli assi. Questo significa che Red Baron poneva l'accento sulla campagna bellica e sulle missioni, mentre KOTS prevede essenzialmente che voi facciate strage di aerei e di assi rivali nella cornice storica della guerra. A questo scopo è stata prestata molta cura al comportamento degli assi tedeschi, che, pur non comportandosi mai allo stesso modo nel corso di partite distinte, rispetteranno più o meno le gesta compiute durante la loro vita reale. Questo sistema garantisce varietà di gioco senza buttare nel cestino delle immondizie troppa base storica (ma a molti scolari piacerebbe, vero?), vi assicuro quindi che sarà difficile per voi diventare asso degli assi senza aver mai abbattuto nessuno dei vostri antagonisti germanici, impedendogli per sempre di accumular vittorie. E' la dura legge della giungla!

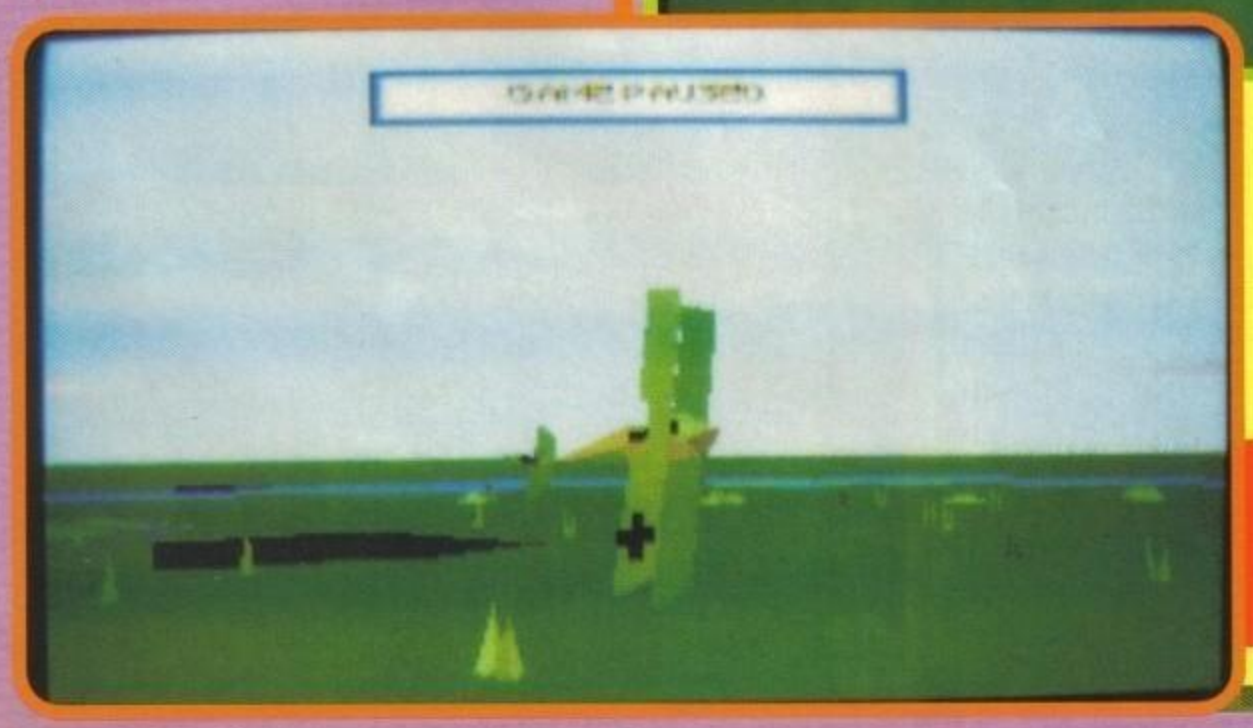
W.B.



Amiga

Fermo restando che KOTS è senza dubbio inferiore come accessori a Red Baron, può vantare un impostazione di gioco assai gratificante per aspiranti piloti con manie di grandezza. Le differenza con Red Baron sono però abbastanza esigue, e nel complesso posso dire che offre KOTS poco in più e parecchio in meno. Tanto per cominciare, un maniaco come me delle simulazioni di volo pretende i cruscotti diversificati per aereo: Red Baron li aveva, qui invece c'è un solo cruscotto di base con qualche variazione qua e là. I giocatori occasionali hanno come unica possibilità duellare contro gli assi, mentre Red Baron aveva anche le missioni isolate. Entrambi i giochi prevedono la compagna bellica, e KOTS è un po' meglio per l'attenzione posta agli assi nemici, che sono visti come un fenomeno in espansione dinamica. Peculiarità di KOTS è il gioco via cavo, ma Red Baron la spunta ancora per i livelli di difficoltà: qui ce ne sono cinque a parametri fissi, un po' poco per un simulatore. Tecnicamente KOTS è abbastanza riuscito: la grafica è discretamente veloce e dettagliata (con dettaglio variabile, ma non troppo), e gli aerei rispondono soddisfacentemente al tocco di un esperto quanto delicato pilota.

E' da notare che durante l'intera recensione e commento mi sono sempre riferito a Red Baron per PC: se lo trovate in versione Amiga ve lo consiglio senz'altro (Willy a volte mi incuriosisce veramente, ma come diavolo potete fare a trovarlo se non è ancora uscito? NdMax), altrimenti KOTS dovrebbe essere l'unico gioco del genere in commercio, quindi la scelta è obbligata. Ricordatevi che non potete giocare senza 1 Mb.



TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
87%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

U.S. GOLD per Amiga, Atari ST L.29.900

Le immense porte dell'inferno si spalancarono con un atroce rumore di ferraglia, e tutti gli spettatori si nascosero tremando. Ne uscì fuori un diavoletto incavolato nero che sbraitò: "Va bene, fuori lo spiritoso che ha aperto il portone; sta entrando un freddo atroce, e sapete tutti che il cherosene costa!". E se ne andò bestemmiando.

Ma il portone era rimasto aperto, e dopo un po' si udirono altri diavoli sfoderare un ammirevole vocabolario di parolacce in almeno cento lingue. Sul più rumoroso delle grida, i terrorizzati astanti videro due figure umane uscire dall'antro aperto: dall'aspetto avrebbero potuto essere due vecchi saggi, e stavano uscendo da quel luogo terribile con la noncuranza di due ispettori del fisco. Si chiamavano Taddeo e Giacobbe, ed erano compagni per caso. Taddeo disse: "Sai, Giacobbe? La dentro faceva davvero troppo CALDO! E quelle grida incivili e disumane!" E Giacobbe: "Sì, Taddeo.". "Lucifero, poi, non era granché gentile...". "Certo, Taddeo". "...per non parlare di Minosse". "Sicuro, Taddeo". "E quel tale... Caronte, mi pare avesse bisogno di un buon corso di navigazione. E sì che l'Acheronte è praticamente un fiumiciattolo!" "Hai ragione, TadAHIAAAAA!" Taddeo s'era alfine stufato, e aveva allungato un pedatone a Giacobbe. "Sai che ti dico? - sputò - Mi sei sempre stato sul pancreas da che ti ho conosciuto, per cui adesso che siamo in salvo ti pianto qui." E se ne andò fumando nuvole di rabbia. Giacobbe, rimasto solo, si guardò attorno. "Mondo maccherone! - disse fra sé - Devo trovare qualcun'altro da affliggere". Si rivolse allora agli astanti con aria da cospiratore: "Sapete, io sono - anzi, ero - la sua rottura di tasche personale. Se non voglio finir disoccupato devo trovare un altro soggetto. Potete aiutarmi?". "NO GRAZIE!" fu il coro unanime, e nel rispettabilissimo tempo di dieci secondi la radura s'era svuotata. Giacobbe scrollò le spalle e disse al vuoto: "Nessuno mi vuole ascoltare? E allora infierirò sui lettori di TGM!". E iniziò a raccontare la lunga e noiosissima storia di Gauntlet 3...

In breve, abbiamo un'isola divisa in otto regni: dopo tante guerre fratricide fra i vari popoli arrivò un mago che creò un nono regno per la conservazione della pace, e la garantì imponendo un terribile ricatto: alla prossima avvisaglia di guerra, avrebbe aperto i cancelli dell'inferno, lasciando libere tutte le creature in esso contenute. Questo discutibile sistema ottenne peraltro un duraturo risultato, ma dopo tre secoli sembrava che nel nono regno qualcosa non funzionasse. Si mormorava di un certo Capricorn che avesse fatto schiavo il potente mago, e si scoprì che aveva aperto le porte infernali, morte e distruzione arrivarono ben presto. Le rimaste forze dell'ordine chiamarono un campione per ogni regno, e voi

Amiga

L'azione di gioco è in effetti una variazione sul tema del gioco di ruolo dinamico: c'è una costante strage di nemici ragionevolmente frenetica lungo un paesaggio in prospettiva ampio e dettagliato, con piccole aggiunte ruolistiche (pozioni e oggetti magici) e un certo numero di facili problemini da risolvere. Sicuramente Gauntlet 3 non vi porta alle colonne d'Ercole della grafica su Amiga: quel che si vede è abbastanza buono, ma apprezzerete la grafica più per dettagli e varietà che per la qualità. Interessante è la disponibilità di otto personaggi diversi, che ben si adatta a diversi stili di gioco, e completa il tutto la possibilità di gioco in due contemporaneo. Va meno bene la pigrizia dello scorrimento: finché starete più o meno al centro del video non ci saranno problemi, ma quando vi dovrete spostare continuamente nella stessa direzione vi troverete col personaggio appiccicato al bordo dello schermo, perché il paesaggio si muoverà con calma. La colonna sonora è abbastanza interessante e atmosferica, tutto sommato nel complesso ho apprezzato il gioco (vuole dire che non l'ha disprezzato abbastanza, ndMax). Come prodotto in sé non è però niente di eccezionale: vi consiglio la classica partita di prova.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
73%

dovete scegliere tra questi otto eroi il vostro preferito, per avventurarvi nel lungo cammino fino al nono regno e ristabilire la pace. Che la spada sia con voi!

W.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSERTO
DA STACCARE
E CONSERVARE

MAXI TRICKS

TIPS

Ragazzi miei quante meraviglie! Credo proprio che mai come in questo periodo stiano uscendo un numero così impressionante di grandissimi giochi, quasi non si riesce nemmeno a rendersene conto, ma basta dare un'occhiata agli ultimi numeri costellati di Star Player e Top Score per rendersene conto... Per quanto ci riguarda la cosa rende anche questa rubrica ancora più interessante, visto che ormai sono più i giochi ad avere qualche cheat nascosto di quelli che non ne hanno, di conseguenza diamoci dentro perché qualche cosettina finisce sempre per saltare fuori!

Driiin... Pronto?... Non riesco ad andare avanti a Cruise For a Corpse... Vi assicuro che con uno squillo ogni tre secondi è stata una vera agonia, anche perché, sfortunatamente, siamo stati tutti così occupati (con le ormai quattro riviste mensili che pubblichiamo...) da non poter proprio dedicarci attivamente a quella che secondo me è la più realistica avventura animata di tutti i tempi; fortunatamente però ci ha pensato Alessio Priami a risolvere brillantemente il caso, ma di questo ci occuperemo più avanti... Nel frattempo s'è verificata un'impressionanate affluenza di codici (per trovare un fenomeno analogo bisogna risalire ai tempi di Lemmings), tutti per quell'incredibile capolavoro chiamato Lotus II. Siccome però i codici erano già stati pubblicati il numero scorso avevo, almeno in un primo tempo, pensato di chiudere il discorso con quanto scritto un mese fa, poi però la mole di lettere e fax è stata tale da farmi tornare sui miei passi, con la lista di ringraziamenti che segue... Ah, una cosa, mi voglio scusare per l'eventuale mancanza di qualche d'uno di voi, all'inizio non pensavo che sareste stati così tanti e quindi non mi ero premunito di prendere i primi nomi, cercherò comunque di rimediare quanto prima, fatevi sentire!

LOTUS II

I codici del mese scorso sono stati inviati anche da: Luca Maraldi, Pietro Bandera, Armando Lautadia, Alain Prost, Emiliano Mazzei, Giuseppe Frisicaro, Simone De Marzo, Stefano Mastropasqua, Cerez All Down, Claudio De Simone, Gianni De Gennaro, Lorenzo Seguiti, Nigel Mansell, Antonio Puledda, Camillo Testa, Luigi Valentini, Ayrton Senna, Osvaldo Carpinelli, Giancarlo Gabbarini, Simone Grandinetti, Michele Moccia, Simone Negrini, Ivan Capelli, Marco Giussani, Davide Motto, Stefano Masino, Francesco Masino, Marco Ballerini, Tazio Nuvolari, Fred & Alex da Chieti, Edoardo Napolitano, Mirko Davi', Dick Dusterdly, Marco Posern, Alex & Silvio Pianesani, Alessio Spano', Massimo Reynaud, Marco Castelvecchio, Fabio Rivà, Michele Cipelletti.

SWITCHBLADE II

Platform molto interessante questo della Gremlin, che nasconde anche lui un curioso sottogioco, per attivarlo bisogna digitare CHROME nella schermata dei titoli (ci vuole un po' di tempismo, ma funziona), inserendo invece LEVEL e il numero del livello dal quale volete partire... Partirete da quel livello! Lo scopritore è stato Roberto Vergnoni.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK		650.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512K		699.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA		900.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA		1.030.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA	Offerta	1.290.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB	Offerta !!!	1.610.000
AMIGA 2000+GVP 52MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB SIMM	Offerta !!!	2.200.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE		CHIEDERE
AMIGA 500 PLUS 1MB CHIP KICKSTART 2.0+JOYSTICK	New!!!	770.000

Monitor

COMMODORE 1084S-NEW		450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC		639.000
SAMTRON VGA 800X600 COLORE		500.000
SAMTRON VGA 1024X768 COLORE	New!!!	550.000
MORSE 1024X768 0,28 DOT PICH	New!!!	650.000
INTRA MULTISYNC 1024X768 0,28 DOT PITCH COLORE		790.000
NEC 3FG 15"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA COLORE		1.200.000
NEC 4FG 16"MULTISYNC 1024X768 " " "		Chiedere
NEC 5FG 20"MULTISYNC 1280X768 " " "		Chiedere

Espansioni amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB	New price	59.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB+CLOCK	New price	76.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA		260.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA		400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIBILE A 8MB		360.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP		380.000
MODULO SIMM 4MB PER HARD CARD GVP/HARD CARD NEXUS	New!!!	440.000
MODULO SIMM 1MB 80/70 n/s PER HARD CARD/ESPAN.GVP	New!!!	90.000
CHIP MEMORY 44256 1MB(8 CHIP) PER CONTROLLER A2091	New!!!	78.000

Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU		250.000
HARD DISK SCSI e AT 40MB QUANTUM 11MS		470.000
HARD DISK SCSI e AT 52MB QUANTUM 11MS-SLIM		530.000
HARD DISK SCSI e AT 80MB QUANTUM 11/15MS		765.000
HARD DISK SCSI e AT 105MB QUANTUM 11/15MS-SLIM		890.000
HARD DISK SCSI e AT 120MB QUANTUM 11/15MS		1.050.000
HARD DISK SCSI e AT 170MB QUANTUM 11/15MS		1.290.000
HARD DISK SCSI e AT 210MB QUANTUM 11/15MS		1.390.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA 50MB		1.520.000
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB CON CHIP 44256		280.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB CON MODULI SIMM		399.000
CONTROLLER NEXUSESPANDIBILE 8MB SUPER VELOCE!!!		450.000
CONTROLLER ICD A500 INTERNO+HD40MB 2" 1/2		CHIEDERE
CONTROLLER GVP A500 EST.ESPANDIBILE 8MB		
CON 52MB QUANTUM 11MS	Offerta	1.150.000
CON 105MB QUANTUM 11MS		1.500.000

Periferiche Amiga

DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD		259.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III+Photon paint		535.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO		369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA		860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN		1.100.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST		1.899.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,32 TON DII GRIGIO		399.000
SHARP JX-100+SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI		1.460.000
TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X8		685.000
TAVOLETTA GRAFICA SUMMA SKETCH 2000 12X12		899.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1		149.000
DIGITALIZZATORE SOUNDMASTER+AUDIOMASTER		249.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA		49.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 22MHZ+1MB DI MEMORIA		1.700.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882		2.990.000
AD SPEED ICD ACCELERATORE 14,2MHZ		450.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500		169.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE EGA/VGA MONOCROMATICA		349.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000		130.000
DRIVE ESTERNO GVP/QTEC CON INTERRUTTORE		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000 COMPATIBILE CHINON NOSLIM		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 500 EPSON	New price	110.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE		270.000
KICKSTART 1.2/1.3 O 1.3/1.2		65.000
DEVIATORE MOUSE/JOYSTICK		29.000
BOOT DF1(PER SELEZIONARE BOOT DI PARTENZA)		19.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI(PER KICK OFF,OVER THE NET ETC..)		24.000
CANON ION RC260		1.450.000
PORTADISCHI POSSO 150 POSTI		40.000
PEN BRUSH OTTICA		198.000
COLORBUSTER PAL 16.000.000 DI COLORI 756X580		1.490.000
MOUSE HANDY COMPATIBILE AMIGA		45.000

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE	285.000
MANNESMANN MT82 24AGHI 80 COLONNE	600.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80 COLONNE	625.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136 COLONNE	850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80 COLONNE 360X360	990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136 COLONNE 360X360	1.280.000
NEC P90 24 AGHI 400CPS 136 COLONNE 360X360 COLORE	2.800.000
NEC S60 LASER 300DPI 6PAG/MIN 1,5 MB RAM	2.880.000
NEC S60P LASER POSTSCRIPT 35 FONTS 2MB RAM	4.490.000
KIT COLORE PER NEC P60/70	261.800
COMMODOR 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE	320.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS	369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS	470.000
STAR LC 200 24AGHI 80 COLONNE	600.000
STAR LC 200 COLORE 24AGHI	690.000
CANON BJ-10E 360 DPI 83CPS(getto d'inchiostro)PORTATILE	635.000

Console !!!!!

SEGA MEGADRIVE JAPAN CON PRESA SCART E	288.000
ARCADE POWER PER MEGADRIVE(IL SUPER JOYSTICK)	90.000
CONTROL PAD PER MEGADRIVE	45.000
SUPER FANICOM JAPAN,2 JOYPAD E ALIMENTATORE	488.000
PC ENGINE PRESA SCART E ALIMENTATORE	279.000
GIOCHI DA LIRE 60.000	
ARRIVI SETTIMANALI PER TUTTE LE CONSOLE	

Pc-compatibili

DESKTOP **286 16/21** HD40MB 1MB DRIVE 1.44 VGA 256	1.250.000
DESKTOP **386 SX 16** HD40MB 1MB DRIVE1.44 VGA 256	1.590.000
DESKTOP **386 25** HD40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	1.990.000
DESKTOP **386 33** 64CACHE HD40MB 2MB DRIVE1.44 VGA 256	2.390.000
DESKTOP **386 40** 128 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	2.890.000
DESKTOP **486 33** 256 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA 256	4.000.000
DIFFERENZA MINITOWERcon led	+ 50.000
" TOWER con led	+130.000
" 1MB AGGIUNTIVO 44256	+ 80.000
" 2MB AGGIUNTIVI SIMM	+190.000
" DRIVE AGGIUNTIVO 5" 1/4 TEAC	+120.000
" VGA TRIDENT 1MB 1024X768 256 COLORI	+100.000
" VGA 1MB 1024X768 **32000 COLORI**	+260.000
" HARD DISK **52MB QUANTUM**	+ 60.000
" HARD DISK **80MB QUANTUM**	+260.000
" HARD DISK **105MB QUANTUM**	+386.000
" HARD DISK **210MB QUANTUM**	+850.000

CARATTERISTICHE COMUNI: M.B. **FOX/JAGUAR, DRIVE TEAC HARD DISK QUANTUM**

SICURI DI OFFRIRE AI NOSTRI CLIENTI UN OTTIMO PRODOTTO LA **GARANZIA** PER LE PARTI MECCANICHE IN MOVIMENTO E' DI **18 MESI** (HARD DISK E DRIVE) **12MESI** PER I COMPONENTI

OFFERTE NATALIZIE

PC DESKTOP 286 16/21 SERIE"ECONOMY" CON HARD DISK 44MB DRIVE 3,5 1.44MB,VGA 800X600,1MB DI MEMORIA,2S 1P 1 GAME
L. 1.080.000

PC TOWER 386 33MHZ SERIE"ECONOMY"CON HARD DISK 44MB DRIVE 3.5 1,44MB,VGA 1024X768,1MB,4 MB DI MEMORIA,2S 1P 1 GAME
L.2.300.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III PC
L.620.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III AMIGA+PHOTON PAINT
L.530.000
CONTROLLER+HARD DISK 70MB FORMATTATI AUTOBOOT A2000
L.890.000
CONTROLLER+HARD DISK 70MB FORMATTATI AUTOBOOT A500
L.990.000
MODEM 2400 V21-V22-V23 VIDEOTEL
L.290.000
JOYSTICK CLOCHE PER SIMULATORI DI VOLO
39.000
GENLOCK ROCTEK A500
L.220.000
AMIGA 500 PLUS KICKSTART 2.0 +SCHEDA KICKSTART 1.2 O 1.3 PER RENDERE L'AMIGA COMPATIBILE CON TUTTI I PROGRAMMI E GIOCHI
L.830.000
AMIGA 500 PLUS COME SOPRA+ESPANSIONE 1MB
PORTA LA MEMORIA TOTALE A 2MB CHIP RAM
L.960.000
SCHEDA IMPACT VISION 24 GVP,16.000.000 DI COLORI VISUALIZZABILI
FRAME GRABBER,GENLOCK,ANTIFLICKER ETC.
LA PERIFERICA FINALE PER IL DESKTOP VIDEO
TUTTO SU UNA SCHEDA PER A2000/3000
L.4.854.000
HARD CARD GVP52MB+2MB SIMM PER A2000
L.990.000
ESPANSIONE 1MB PER AMIGA 500PLUS
L.150.000
KICKSTART 2.0 PER AMIGA 500/2000
L.150.000
PORTA DISCHI 40POSTI CON CHIAVE
40P L.13.000 80P 18.000

COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

ASSICURAZIONE SUL TRASPORTO:
IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO DI UN NOSTRO PRODOTTO LO STESSO VERRA'SOSTITUITO AL PIU'PRESTO CON SPESE POSTALI A NOSTRO CARICO

BUON NATALE

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA C.C. 12516357 O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI BULK:10PZ L.850 50PZ L.800 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 2000PZ L.570

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NAVY SEALS

Non sarà sicuramente uno dei tie-in meglio risuciti della storia del software, ma un'occhiatina gliela si può sicuramente concedere. Entrate nella tabella degli High Score e inserite PSBOYS, a questo punto sarà sufficiente premere H e quindi ESC per passare di livello senza troppe difficoltà.

AMNIOS

Un gioco abbastanza discusso questo della Psygnosis, in ogni caso sono già arrivati i codici scoperti da Davide Negri (purtroppo per Geisha non ho nessun suggerimento da darti...), Roberto Gasperrini e il suo amico Moreno Camilletti (che così potrà riporre quella pistola, sapete com'è... Ma dico io, non mi vorrai mica eliminare un affezionato lettore come Roberto!), eccoli:

Livello 1: FRDSNSMNGR
Livello 2: PLFRMNLQSN
Livello 3: LSNBRGNSLQ
Livello 4: LKMCTKSCDF
Livello 5: STBNLMRCHL
Livello 6: RCHLMCLRHS
Livello 7: THBSTSTFTT
Livello 8: THTHJJRSNN
Livello 9: MLFNDBTFLL
Livello 10: BTTMNDHRCH

THE CYCLES

Un trucchetto interessante fornito da Federico Miccioni per la versione PC, basta cancellare il file BIKES.INF per avere una motocicletta con 26 marce (!) e conseguenti prestazioni da primato.

R-TYPE 2

Anche per questo seguito dello shoot'em'up per eccezione c'è un bel tips inviato da Marco Posern: premere P, tenere schiacciato il tasto sinistro del mouse e premere F1 per ottenere l'invincibilità.

R-TYPE

Massì, visto che l'abbiamo appena citato... "cheat-iamolo"! Non dovete far altro che inserire SUMITA nella tabella degli High Scores, le vite infinite saranno vostre.

ATOMINO

Dopo le password per la versione PC ecco anche quelle per l'Amiga che mi sono state comunicate da Mirko Davi':

Livello 10: IDYLL
Livello 20: TAURUS
Livello 30: NEPTUNE
Livello 40: PHOTON
Livello 50: PLANKTON
Livello 60: INFERNALL
Livello 70: FOSSIL
Livello 80: POISON
Livello 90: SOUP
Livello 100: SULPHATE

PP HAMMER

Saluto Santina Donazzolo e tutti gli altri che hanno inviato i codici di questo simpatico gioco della Demonware, purtroppo sono "personalizzati" e variano al variare del nome e quindi non hanno grande utilità... O meglio, vi potrei comunicare quelli ottenuti senza inserire alcun nome, ma al momento ho un leggero calo di vista e non mi sembra il caso di peggiorare ulteriormente la situazione, per questa volta cercate di sbrigarvela da soli...

LINE OF FIRE

Dopo esserci occupati del suo predecessore, Operation Thunderbolt, ecco il cheat per lo sparatutto della Ocean, anche in questo caso devo ringraziare Roberto Vergnoni. Digitate nella schermata delle opzioni OPERATION FERRET ottenendo energia infinita e la possibilità di saltare di livello con i tasti numerati.

NARCO POLICE

Eccovi un aiuto per un gioco abbastanza interessante della Dinamic (mai quanto l'ultimo Risky Woods comunque...), inserendo i seguenti codici si ottengono i rispettivi effetti:
MUNICION: pieno di munizioni.
NOENEMIG: nessun nemico.
COMENZAR: per farli ritornare (altrimenti che gusto c'è!).
ABRIR: apre tutte le porte blindate.
NOAMETZ: seguito dal numero del settore elimina tutte le mitragliatrici.
NOCAMZ: per ripristinare quanto sopra.

FUTURE WARS

Proseguono le telefonate per sapere dove si trovi la lampada a gas, è collocata nella prima schermata del futuro fra le macerie in basso a destra, proseguendo poi nell'altro quadro dovrete rinvenire anche dei fusibili e poco più sotto una botola che vi condurrà nelle fognature... Per risolvere invece il problema di Ken bloccato all'interno del monastero, dopo aver ubriacato il padre superiore prendi il telecomando, con questo prendi la scheda magnetica nella parte bassa della biblioteca, fatto questo vai in cantina, utilizza il telecomando sul barile e accedi alla stanza segreta...

OPERATION STEALTH

Evidentemente Fulvio di Genova non ha letto la soluzione completa già pubblicata, poco male, vediamo di levarti d'impaccio. Per oltrepassare il sensore ottico devi, come giustamente hai fatto, inserire l'impronta dell'ufficiale presa dal bicchiere grazie alla cartina delle sigarette, arrivati alla porta di vetro dovrai invece utilizzare gli ordini trovati in precedenza dopo averli timbrati con il timbro abilmente sottratto all'ufficiale mentre beve il bicchiere d'acqua e l'inchiostro che trovi nella stanza del canotto gonfiabile... Buona fortuna, sei quasi in fondo.

MONKEY ISLAND

Chiudiamo con un ultimo aiuto per Antonio Di Ronza (con la speranza di esserti già stato utile per gli altri tuoi dubbi), una volta che la scimmia ti segue e sei arrivato allo steccato non dovrai fare altro che tirare il pezzo di Totem, lasciandolo poi andare l'apertura si richiude, ma fortunatamente le scimmie imparano molto in fretta...

Il Centro Assistenza Autorizzato

COMMODORE

che vi offre professionalità
cortesia e soprattutto rapidità
di intervento con un **risparmio del 10%** ad ogni riparazione
effettuata presentando questa rivista
all'accettazione

ASSI COOP S.r.l.
P.zza Napoli,24 - Milano
tel. 4229506
Istallazione di ADD-ON e
DISTRIBUTORI DI VIDEOGAME

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVO !!!

IL TUO COMPUTER AL PREZZO DI COSTO

DA

B.C.S.

IN VIA MONTEGANI, 11 a MILANO

Tel.02/8464960 r.a. fax.02/89502102

SETTORE COMMODORE

A500 VERSIONE 2.0 1MB	£ 790.000	STAMPANTE 1230 COMMODORE	£ 300.000
A500 1MB, 1084S COLORE	£ 1.200.000	STAMPANTE 1270 COMMODORE	£ 350.000
A500 1MB, 1230, 1084S	£ 1.470.000	MONITOR COLORE 1084S	£ 450.000
A2000 NUOVA VERSIONE	£ 1.350.000	SOUND BLASTER	£ 290.000
A2000 CON 1084S, 1230	£ 1.650.000	VIDEON III PER AMIGA	£ 550.000
A2000 CON 1084S COLORE	£ 1.800.000	HD PER A500 GVP DA...	£ 890.000
A3000.....	£ TEL.	MODEM SMARTLINK 1200B	£ 160.000

E TANTISSIMI PROGRAMMI PER COMMODORE, PC E SEGA

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1MB, HD 40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 1.450.000
AT386/25 1MB, HD 40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 2.150.000
AT386/33 1MB, HD 40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 2.450.000
AT486/125 1MB, HD 125, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 3.550.000
PORTATILE BONDWELLE B310SX 386 HD80 VGA	£ 4.500.000

DIMOSTRAZIONI IN NEGOZIO DEL KIT DI ACQUISIZIONE IMMAGINI ION - PC KIT

.....E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI. TELEFONATE!!!

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI

I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA

LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE

LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE,PC E FAX

SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.299.000
SEGA GAME GEAR L.295.000
SEGA MASTER SYSTEM II L.230.000
NINTENDO GAMEBOY L.155.000
SUPER FAMICOM L.499.000
PC ENGINE CORE G. L.285.000
ATARI LYNX NEW L.199.000
NEO GEO L. 750.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000
* * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
Scheda Joystick
Microchannel
L. 129.000

AMIGA 500 PLUS
L. 800.000

Con 1 gioco originale omaggio
Garanzia Commodore Italiana

A500 PLUS KICK
L. 99.000

Scheda con kickstart 1.3 per
avere i due sistemi operativi

➠Prezzi IVA compresa
➠Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una
telefonata pagherete in
contrassegno al postino
I prezzi possono essere
soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	C64
1000 Miglia	60000	Soon	
Advantage Tennis	49000	59000	
AGE	49000	69000	
Alien Breed 1Mb	60000		
Baby Jo	49000	59000	
Big Game Fishing	60000	70000	30/30
Blues Brothers	30000	50000	20/
Castle Of Dr. Brain		99000	
Cisco Heat	29000	29000	20/26
Dark Man	30000		20/26
Deluxe Strip Poker II	50000	60000	
Deuteros	49000		
Double Dragon III	49000		20/26
Dylan Dog	59000	69000	29/29
Elvira Arcade	49000	59000	20/30
Face Off	49000		
Fascination in Italiano	59000	69000	
Final Blow	49000		20/26
Final Fight	30000		20/26
Football Champ	60000		29/29
Football Director II	60000		
Gateway Savage.... S.S.I.		70000	/69
Gauntlet III	29000		
Gobliiins	49000	49000	
Golden Eagle	49000	59000	
Gunship 2000		90000	
Heimdal	69000	69000	
Hoyle Book Of Games III		99000	
Indiana Jones IV	79000	89000	
Italian Night	60000		
Knightmare	59000		
Knights Of The Sky	79000		
Laffer Utilities		99000	
Leander	49000		
Mega Twins	29000		20/26
Microprose Golf	79000		
Monkey Island II	79000	89000	
Police Quest III		99000	
Pool Of Darkness S.S.I		70000	
Populous II	70000	70000	
Riders Of Rohan		70000	
Robocod	30000		
Secret Weapons Luftwaff	99000	99000	
Space Wrecked		59000	
Star Trek	49000	59000	
Tip Off	49000		
Warm Up	49000		
Willy Beamish		99000	
Wolfchild	49000		
World Class Rugby	59000		20/26

TITOLO	AMI	IBM	C64
Alterated Destiny	60000	65000	
Beast Busters	30000		
Big Businnes	50000	50000	
Bloodwych		70000	
Captain Planet	50000		
Cruise For A Corpse	60000	60000	
Death Knights Of Krynn	70000	70000	
Falcon III		100000	
First Samurai	50000		
Flight Of The Intruder	60000		
G-Loc	30000		20/26
Heart Of China		90000	
Hudson Hawk	30000		20/26
Il Padrino	50000	60000	
Immortal	50000	60000	
Killing Kloud		80000	
Last Battle	49000	49000	20/26
Last Ninja III	50000		20/26
Leisure Suit Larry 5		90000	
Lord Of The Rings	60000	70000	
Lotus II	50000		
Magic Pockets	50000		
Manchester United Europe	50000	50000	
Martian Memorandum		90000	
Mega-Lo-Mania	70000		
Megatraveller II		70000	
Midwinter II	70000		
Mig-29M Super Fulcrum	70000	80000	
Multi Player Soccer Manager	50000		
Personal Pro Golf		80000	
Pit Fighter	30000	30000	20/26
Pro Tennis Tour II		50000	
Return To Europe (Kick Off)	20000		
Rise Of The Dragon	100000	90000	
Rugby World Cup	30000		
San Francisco Hert	30000	30000	20/26
Secret Of The Silver Blade	70000		
Simpson	30000	50000	20/26
Space 1889	69000	70000	
Space Quest I (vga)		90000	
Speedball II		80000	
Starflight II	60000	70000	
Stratego	60000	70000	30/30
Strike Manager	60000		
Team Suzuki		60000	
Turtles II (coin-op)	50000	50000	29/29
Utopia	70000		
Wacky Races	30000		
Wild Wheels	30000		
Wrestling WWF	30000		20/26

MEGADRIVE
Adapter JPN 25.000
Adapter M.S.II 99.000
Joystick Tac 49.000
Joystick Arc. 120.000
Fantasia
Last Battle
Super Monaco G.P.
Turrican
Sonic The Hedgehog
Jewel Master
Out Run
El Viento
Golden Axe II
Joe Montana Football
Ice Hockey
Rastan Saga II
Wrestle War

GAME GEAR
Sega Adapter 49.000
Pop Breaker
Super Golf
G-Loc
Castle Of Illusion
Shinobi
Super Monaco G.P.
Dragon Crystal

GAMEBOY
Super Mario Land
Double Dragon
Kung Fu Master
Bubble Bobble
The Punisher
Batman
Simpson

SUPER FAMICOM
Big Run
Super Mario World
Final Fight
Gradius III
Darius Twin
Super Ghouls'n'Ghost
Castelvania IV

ATARI LYNX
Ninja Gaiden
Strider II
Toky
World Cup Soccer

PC ENGINE
Pc Kid II
Death Angel Legend
Bubble Gun Crash

Scheda Musicale

Sound Blaster V2.0 L. 299.000
Sound Blaster Pro L. 499.000
Sound Bl. Microchannel L 790000
Midi Kit Adapter + SP L. 149.000
Box Uscita Midi L. 199.000
C/MS CHIPS L. 79.000
Developer Kit - SBK L. 169.000
Voice Editor Software L. 109.000
Spell Box Software L. 119.000
C/MS Pop-Up Music L. 59.000
C/MS Composer L. 119.000
Developer Kit Windows L 289000
Tetra Compositer L. 179.000

Maxidisk Converter

Trasforma ogni dischetto da 3.5"
portandolo da 720Kb a 1.44Mb
L. 59.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHE NESSUNO TOCCHI IL CADAVERE!

Morti, assassini, vendette personali, indizi nascosti, pupazzi da incubo, invidie represse, apparizioni, sparizioni (ohi, ohi, sto proprio degenerando...); no, non è la nuova serie di Dallas, o tantomeno la solita telenovelas brasiliana, ma bensì la soluzione di una delle più avvincenti avventure mai apparse su computer dai tempi di Murder in the Elevator (lo conoscete? Beh, poco male, infatti me lo sono appena inventato!!!). Scherzi a parte, per tutti gli investigatori in erba (che non sono in possesso di una falciatrice), siamo lieti di annunciarvi che grazie all'aiuto dell'affiatata coppia ALESSIO PRIAMI e ALESSANDRO BADII (ai quali vanno i nostri più sentiti complimenti e ringraziamenti), anche questa volta siamo in grado di offrirvi la solita spumeggiante soluzione mensile. Saluti a tutti (in particolare a MARCO BIELLA detto "BEE" (Gees?), DANIELE COSENZA & GIUSEPPE LENZO e MAURIZIO SALAZARO, le cui lettere sono arrivate con un leggero ritardo), buon divertimento, e... Auguri per la buona riuscita delle vostre indagini.

NOTA: ogni volta che interrogate un personaggio, dovete SEMPRE parlare di tutto (questo è infatti l'unico modo per essere sicuri che non vi sfugga niente); sono tra parentesi gli argomenti che salteranno fuori dai dialoghi con i personaggi e nel corso dell'indagine. Infine, per rendervi la lettura più veloce ed agevole, alcune serie di azioni sono state raggruppate nello stesso paragrafo, anche se queste faranno scattare l'orologio un paio di volte (NO PANIC!).

ORE 8:00 - Prendete il pezzo di carta, apritelo e leggetelo (VARIE: INCONTRO AL BAR).

ORE 8:10 - Mostrate al barman il pezzo di carta e in cambio riceverete il libro di preghiere che Padre Fabiani aveva dimenticato al bar la sera del suo incontro con Nikios (la vittima).

ORE 8:20 - All'interno del libro di preghiere troverete una lettera. Leggetela (FABIANI: LA LETTERA DI LORD BISHOP) ed entrate nella cabina del sacerdote. Qui tirate le coperte del letto a destra ed esaminate l'orso Teddy. Andate poi a tirar fuori la valigia nera in basso a sinistra, esaminatela ed apritela (FABIANI: LA SUA VALIGIA).

ORE 8:30 - Prima di uscire dalla cabina, chiudete la valigia nera e rimettetela al suo posto. Andate poi in sala da pranzo per restituire il libro (con dentro la lettera), al legittimo proprietario e per parlare con lui.

ORE 8:40 - Andate nel salotto dietro al bar e parlate con Tom (FABIANI: IL SUO VIZIO - HECTOR: LA SUA DEVOZIONE).

ORE 8:50 - Salite sul ponte superiore e parlate con Suzanne (FABIANI: LE SUE PREOCCUPAZIONI).

ORE 9:00 - Aprite la porta della cabina di Suzanne e per il momento congedatevi da Julio; lo ritroverete dopo nella vostra stanza.

ORE 9:10 - Prendete il foglio di carta che troverete sotto una della poltrone nel salottino dietro al bar.

ORE 9:20 - Leggete il foglio di carta (VARIE: RICEVUTA CARTIER), andate nella vostra cabina e parlate con Julio (TOM: I SUOI GUAI FINANZIARI - SUZANNE: LA SUA MALATTIA, IL SUO RICOVERO), quindi raggiungete Tom nella sua stanza per parlare anche con lui (SUZANNE: LA SUA AMICIZIA CON FABIANI, IL SUO ALCOOLISMO - FABIANI: LA SUA AMICIZIA CON SUZANNE).

ORE 9:30 - Tornate nella vostra cabina e parlate con Julio (SUZANNE: IL SUO INVITO, I SUOI RAPPORTI CON NIKLOS).

ORE 9:40 - Andate al bar e parlate con Suzanne (JULIO: LE SUE AUTOMOBILI, LA SUA FAMIGLIA).

ORE 9:50 - Tornate in sala da pranzo e parlate con Padre Fabiani (TOM: IL SUO MATRIMONIO CON ROSE - SUZANNE: LA SUA DISPUTA CON NIKLOS).

ORE 10:00 - Andate nella vostra cabina e raccogliete la chiave per terra.

ORE 10:10 - Usate la chiave per aprire la scrivania dell'ufficio di Nikios e prendete la nota di ringraziamento.

ORE 10:20 - Leggete la nota di ringraziamento (VARIE: NOTA DI RINGRAZIAMENTO), aprite la scatola per gioielli ed esaminate il gancio del bracciale dell'orologio di diamanti.

ORE 10:30 - In sala da pranzo aprite il cassetto del piccolo mobile accanto alla credenza, esaminatelo e prendete gli inviti al fidanzamento.

ORE 10:40 - Leggete gli inviti al fidanzamento (VARIE: INVITI AL FIDANZAMENTO), parlate con Tom nella sua cabina (JULIO: IL SUO FIDANZAMENTO CON DAPHNE, LA SUA FORTUNA), portatevi sulla prua sinistra del ponte principale e proseguite verso il ponte superiore (SENZA usare la mappa!) per ascoltare lo straicio di una conversazione fra Tom e Rebecca (TOM: I SUOI RAPPORTI CON REBECCA).

ORE 10:50 - Prendete il sapone sul lavabo del gabinetto (quello con il WC a destra), entrate nella cabina di Padre Fabiani (prima però ricordatevi di bussare alla porta) e parlate con lui (FABIANI: LE RIPARAZIONI DEL CAMPANILE).

ORE 11;00 - Passate in lavanderia e frugate nel cesto semi-vuoto in basso a sinistra: nella tasca dell'accappatoio di Daphne c'è una collana che va aperta ed esaminata per scoprire la foto di una donna (VARIE: LA COLLANA).

ORE 11:10 - Andate al bar e parlate con Suzanne (TOM: LA SUA RELAZIONE CON REBECCA - FABIANI: LA GARA DI BENEFICENZA - AGNES).

ORE 11:20 - Ora andate prima nella cabina del maggiordomo per parlare con Hector (TOM: I SUOI AFFARI - FABIANI: I GUADAGNI DELLA BENEFICENZA - HECTOR: IL SUO PASSATO, LA SUA AMICIZIA CON NIKLOS), poi nella vostra stanza a parlare con Julio (AGNES: I SUOI RAPPORTI CON DAPHNE).

ORE 11:30 - Entrate nella cabina di Suzanne (che è anche quella di Daphne): la troverete distesa sul letto ubriaca fradicia. Frugate dentro la scatola dei cosmetici nel suo armadio e prendete la ricetta medica.

ORE 11:40 - Leggete la ricetta medica (VARIE: RICETTA MEDICA) ed andate al bar a prendere la bottiglia di whisky ed il bicchiere.

ORE 11:50 - Salite sul ponte superiore, cercate di parlare a Suzanne e dopo la sua risposta negativa, serviteie un drink con la bottiglia di whisky ed il bicchiere. Dopo aver bevuto, Suzanne accetterà di parlare con voi (TOM: LA SUA AMBIZIONE - AGNES: LA SUA MALATTIA).

ORE 12:00 - Andate nel salottino dietro al bar e parlare con Tom (AGNES: SISTEMAZIONE DA NIKLOS, LA SUA MORTE, LE SUE ULTIME VOLONTA')

ORE 12:10 - Recatevi nell'atrio posteriore e parlare con Dick (TOM: IL COMPLOTTO DI TOM E REBECCA).

ORE 12:20 - Bussate alla porta di Padre Fabiani ed entrate nella sua cabina per parlare con lui (AGNES: LA SUA AMICIZIA CON SUZANNE, SUO FIGLIO).

ORE 12:30 - Guardate attraverso l'oblò della stanza di Rebecca per assistere ad un diverbio tra lei e Tom (DICK: LA SUA EREDITA').

ORE 12:40 - Tornate nella cabina di Suzanne e cercate fra la biancheria dentro l'armadio di Daphne; troverete una busta contenente il ritagli di un articolo di giornale in cui si parla di un terribile incidente automobilistico che sarebbe costato la vita alla prima moglie di Nikios Karaboudjan (VARIE: RITAGLIO DI GIORNALE).

ORE 12:50 Chiudete l'armadio, salite sul ponte superiore e parlate con Rose Logan (TOM: LE SUE PREOCCUPAZIONI), quindi bussate alla porta di Suzanne ed entrate nella cabina per parlare con Daphne Karaboudjan (ROSE: I SUOI RAPPORTI CON TOM - TOM: I SUOI RAPPORTI CON ROSE - DICK: LA SUA DISPUTA CON REBECCA - DAPHNE: IL SUO FIDANZAMENTO CON JULIO, I SUOI RAPPORTI CON REBECCA). Andate ora nella camera di Nikios e parlate con Rebecca, la sua nuova moglie (REBECCA: I SUOI RAPPORTI CON TOM, LA SUA RELAZIONE CON TOM, IL COMPLOTTO DI REBECCA E TOM, LA SUA PERSONALITA', I SUOI RAPPORTI CON DAPHNE, LA SUA DISPUTA CON DICK - DAPHNE: LE SUE RIBELLIONI).

ORE 13:00 - Aprite la seconda anta scorrevole dell'armadio nella cabina di Padre Fabiani e prendete il piccolo orologio da tasca (VARIE: OROLOGIO DA TASCA).

ORE 13:10 - Chiudete l'armadio ed andate a parlare prima con Padre Fabiani nella sala da pranzo (REBECCA: IL SUO

SOFTWARE ORIGINALE

Foto Mauro

AMIGA e P.C.

NINTENDO SUPERFAMICOM
SEGA MEGA DRIVE

Via Canepari, 183 R. - Tel. 010/445827
GENOVA - RIVAROLO

A VERCELLI
Via Scalise,5 - Telefono 0161/54793

commodore

C64/AMIGA 500-2000PC
Periferiche e Accessori

SOFT CENTER
Videogames Software
originali
LEADER - CTO

Assortimento accessori
FLOPPY DISK
Tutto a prezzi interessanti

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

MATRIMONIO CON NIKLOS - ROSE: IL SUO MATRIMONIO CON TOM - DAPHNE: LA MADRE DI DAPHNE - MERCEDES: LA SUA MORTE, L'INCIDENTE), poi co Suzanne al bar (REBECCA: LA SUA AMBIZIONE - ROSE: LA SUA AFFLIZIONE) ed infine con Julio, che al momento si trova sul ponte principale, fianco sinistro di prua (FABIANI: LA PARTITA A POKER).

ORE 13:20 - Bussate alla porta di Suzanne ed entrate nella cabina per parlare nuovamente con Daphne (ROSE: IL SUO BAMBINO).

ORE 13:30 - Tornate a parlare con Padre Fabiani sempre in sala da pranzo (ROSE: RAPHAEL LAMBERT).

ORE 13:40 - Parlate nuovamente al bar con Suzanne (ROSE: I SUOI SOSPETTI SU TOM) e subito dopo con Hector, che sta mettendo in ordine l'ufficio della vittima (FABIANI: LA SUA DISPUTA CON NIKLOS).

ORE 13:50 - Passate in lavanderia e cercate nel vaso accanto al bucato steso per trovare una chiave di metallo, quindi salite sul ponte superiore e frugate nella borsa di Rose (VARIE: AVVISO PUBBLICITARIO PER ARMI DA FUOCO). Successivamente parlate con lei di quello che avete appena scoperto (TOM: COLLEZIONISTA D'ARMI).

ORE 14:10 - Andate a parlare con Rebecca nella sua cabina (ROSE: LA SUA VENDETTA) e cercate fra le lenzuola nell'armadio della stanza di Tom per trovare una lettera.

ORE 14:20 - Chiudete l'armadio, leggete la lettera (VARIE: NOTA DI CONFESSIONE) e risalite sul ponte superiore per assistere a qualcosa di alquanto insolito: Suzanne cadrà infatti in mare e voi vi dovrete affrettare a lanciarle il salvagente alla vostra destra. Nel frattempo sopraggiungerà anche il capitano dello yacht che provvederà a mettere in salvo la povera naufraga, e voi avrete così l'occasione di osservare il parapetto per scoprire che una delle funi di sostegno è stata tagliata. Si tratto dunque di tentato omicidio! Dopo essersi ripresa dallo spavento, Suzanne risponderà ad alcune vostre domande (SUZANNE: LA SUA INDAGINE) e vi chiederà di portarle la scatola dei cosmetici che si trova nell'armadio della sua cabina.

ORE 15:00 - Entrate nella stanza di Suzanne che troverete completamente sottosopra (forse Daphne non si ricordava più dove aveva messo il rossetto?): presumibilmente l'assassino non ha trovato quello che cercava. Aprite ed esaminate il carillon ai piedi della specchiera, inseriteci la chiave piccola per caricare il dispositivo a molla e fermate con un mano la ballerina nel momento in cui comincia a muoversi. Girate di nuovo la chiave per far aprire un cassetto nascosto nel carillon e prendete la lettera che troverete al suo interno.

Ore 15:30 - Leggete anche questa lettera (VARIE: RICHIESTA DI PAGAMENTO), tornate nel bar dove verrete chiamati dal capitano Simon Vanmuller; seguendo le sue indicazioni, arriverete sul ponte principale (nei pressi della vostra cabina) dove starebbe per compiersi un altro delitto, quello di Dick ad opera di Rebecca, se non fosse per l'intervento tempestivo di Daphne che scaglierà la sua borsetta proprio sulla faccia della vedova Karaboudjian, tramortendola.

Successivamente Julio ed il capitano Vanmuller cercheranno di farle riacquistare conoscenza, mentre Daphne tornerà nella sua stanza senza però riprendersi la borsetta, che voi dovrete raccogliere e restituire alla legittima proprietaria per poi interrogarla, parlando di tutto e specialmente di Agnes (SUZANNE: I SUOI SOSPETTI).

ORE 16:00 - Andate al bar, parlate con Suzanne (ROSE: I SUOI SOSPETTI SU NIKLOS - DAPHNE: I SUOI SOSPETTI) e iniziate a percorrere il ponte principale partendo dal lato destro (quello della vostra stanza), prima in senso antiorario e poi in senso orario (Senza logicamente usare la mappa): uno ad uno tutti i presenti vi chiameranno nella rispettiva cabina e vi faranno delle importanti rivelazioni, oltre a formulare altrettante possibili accuse (ascolterete nell'ordine: Rose, Fabiani, Rebecca e Daphne).

ORE 16:10 - Raggiungete l'atrio posteriore e parlate con Dick: discutete su tutto (ma proprio su tutto!!!), e, benché non emergeranno nuovi argomenti, il tempo avanzerà ugualmente di dieci minuti.

ORE 16:20 - Andate nella vostra cabina, prendete il messaggio che Hector vi ha lasciato sul pavimento e precipitatevi nella sua stanza. Quando arriverete però sarà troppo tardi: infatti l'assassino ha già raggiunto il povero maggiordomo, che morirà cercando invano di rivelare il nome del vero colpevole. In qualsiasi caso fate molta attenzione alle sue ultime parole, poiché si riveleranno fondamentali per la risoluzione del gioco.

ORE 16:40 - Sempre senza usare la mappa, entrate in cucina, prendete l'apriscatole sulla parte destra dello scaffale che si trova in mezzo alla stanza, ed aprite la botola sul pavimento per far salire il montacarichi che vi condurrà nella stiva. Qui raccogliete il piede di porco ed usatelo per togliere il coperchio alla terza cassa di legno (la prima da destra, vicino agli scatoloni). Prendete una delle lattine che troverete al suo interno, apritela con l'apriscatole e scoprirete che invece della polpa di granchio contiene una bomba a mano (di molto più indigesta!). Usate ora il piede di porco per rimuovere l'asse sporgente in basso a sinistra (ricordatevi di NON usarlo per aprire la porta sprangata accanto all'ufficio di Nikos!), e prendete la pellicola che era stata nascosta lì sotto.

ORE 16:50 - Scendete in sala macchine e prendete il cacciavite.

ORE 17:00 - Tirate fuori il proiettore sul mobile nel salotto dietro al bar, esaminatelo e montateci la pellicola. Svitate le viti con il cacciavite e togliete il coperchio, premete il pulsante verde per assicurarvi che tutto funzioni correttamente e rimontate di nuovo il coperchio al suo posto (sempre usando il cacciavite); a questo punto accendete il proiettore e gustatevi il filmato.

ORE 17:10 - Rimettete a posto il proiettore sul mobile, andate nell'atrio posteriore dove Daphne vi consegnerà un messaggio da parte di Suzanne, in cui vi dice di raggiungerla immediatamente poiché afferma di sapere chi è il colpevole; recatevi allora nella sua cabina, ma solo per scoprire che anche questa volta l'assassino è arrivato prima di voi (.... E due!!!).

ORE 17:20 - Esaminate il cadavere e vedrete due lettere incise sul pavimento: prima di morire Suzanne è infatti riuscita a scrivere con le unghie della mano le iniziali dell'omicida.

ORE 17:30 - Entrate nella stanza del capitano (oh capitano, mio capitano...) e prendete il manuale tecnico sul penultimo scaffale del primo armadietto da destra. Ora esaminatelo, apritelo, leggete l'iscrizione in rosso ed andate nell'ufficio di Nikos.

ORE 17:40 - Esaminando i quattro volumi al centro del secondo scaffale, verrà automaticamente aggiunto anche quello che avete appena preso nella cabina del capitano. Tutti i volumi dovranno essere posizionati a partire dal secondo interstizio in modo che le lettere di ogni copertina formino la parola corrispondente all'inscrizione in rosso sul manuale tecnico.

ORE 17:50 - Fate scivolare il sapone attraverso la porta che si è aperta nel muro e subito dopo entrate nella stanza segreta, che si rivelerà essere un camerino per gli attori con un piccolo palcoscenico provvisto di sipario. Vicino al tavolo del make-up c'è poi un sicario mafioso che deve essere caduto battendo la testa, probabilmente a causa del sapone che avete tirato prima di entrare.

ORE 18:00 - Perquisite il corpo del sicario (morto?) per trovare un interessante contratto mafioso che ha come oggetto l'eliminazione di Nikos Karaboudjan, quindi prendete il pupazzetto sopra le due casse, date un'occhiata ad entrambi i poster e fate ritorno nel salottino dietro al bar per incontrare Daphne.

ORE 18:20 - A questo punto mostrate il pupazzetto a Daphne, e lei vi racconterà l'agghiacciante storia di ciò che credeva un brutto sogno ma che sarà invece la prova definitiva della vostra indagine, quella che insomma vi permetterà finalmente di identificare l'assssino senza ombra di dubbio (devo ammettere che a questo punto ero alquanto perplesso: più che addombrato ero completamente nella nebbia più fitta!!!). Nel frattempo giungerà il capitano Vanmuller ad avvisarvi che la nave sta per entrare in porto e che presto ormegerà al molo. L'ispettore Raoul Dussentier (che poi siete voi...), ordinerà di non lasciar scendere nessuno e chiederà di riunire tutti i presenti per la rivelazione finale.

ORE 18:30 - Ed è così finalmente arrivato il vostro momento di gloria: tutti i passeggeri rimasti (vivi....) sono ora di fronte a voi, ma solo uno di loro è il vero colpevole. Se avete eseguito le indagini nella maniera corretta non vi sarà difficile indicarlo e condannarlo così alla giusta pena, dico questo perché non saremo noi a rivelarvelo (non vogliamo mica togliervi il gusto della sorpresa); se navigate ancora in alto mare, incrociate le dita e condannate quello che vi stà più antipatico (a me ha portato fortuna!!!): in qualsiasi caso, a voi l'ardua sentenza (ed ai posteri?!?).

LUKE

P.S. Se volete un ultimo suggerimento il nome dell'assassino è lo stesso di un cattivone già incontrato in Operation Stealth...

PC WARE

PRODUZIONE SCHEDE DI ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500-1000-2000
COMPUTERS E ACCESSORI AMIGA E MS-DOS NUOVI E USATI
PERMUTE USATO CON USATO - NUOVO CON USATO
VENDITA ALL'INGROSSO E PER CORRISPONDENZA

ESPANSIONI MEMORIA

AMIGA 500 512KB	59.000
AMIGA 500 512KB + CLOCK	79.000
AMIGA 500 1,5MB KS1.3	179.000
AMIGA 500 2MB	259.000
AMIGA 500 4MB	390.000
AMIGA 1000 1MB	230.000
AMIGA 1000 2MB	490.000
AMIGA 2000 2MB ESP 8MB	280.000

RAM 44256-41 1000 SIMM 1MB - ZIP 1MB

COMPUTERS AMIGA

AMIGA 500 KS 1.3 + 50 GIOCHI	680.000
AMIGA 500 PLUS 1MB KS 2.04	780.000
AMIGA 2000B KS 1.3	1.340.000

MONITORS

COMMODORE 1084S	450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC	690.000
NEC 3FG 15" MULTISYNC	1.190.000

HARD DISKS

HD A 500 20MB A590	650.000
HD A 500 20MB A590 + 2MB	790.000
HD A2000 52MB GVP SII	890.000
HD A2000 52MB NEXUS	940.000
HD QUANTUM 52 MB	440.000
HD QUANTUM 105 MB	890.000

ACCESSORI

DRIVE ESTERNO SLIM	130.000
DRIVE INTERNO A2000	110.000
SCHEDA 16MHZ 68020+68881	290.000
SCHEDA 25MHZ 68030+68882	990.000
VIDEON 3	550.000
GENLOCK NERIKI 1189Y-C	1.490.000
TELECAMERA B-N	290.000
RGB SPLITTER	250.000

STAMPANTI

COMMODORE MPS 1270	340.000
CITIZEN 124D 24AGHI 80C	490.000
CITIZEN PRODOT 9X 132C	750.000
OKI ML 380 24 AGHI 80C	580.000
HP PAINTJET INKJET A COLORI	1.190.000

USATO GARANTITO

AMIGA 1000 + ESP 1MB	690.000
SIDECAR A1000 + HD 20MB	590.000
AMIGA 2000B KS 1.3	990.000
MONITOR COMMODORE 1081	330.000
MONITOR COMMODORE 2080	440.000
HARD DISK AMIGA 2000 20MB	390.000
NEC P7+ 24A 132C KIT COLORE	890.000
XEROX 4020 INKJET COLOR	990.000
CITIZEN SWIFT 24 +KIT COLORE	590.000

COMPUTERS MICROSYS 286-386-486

CONFIGURAZIONE BASE: CASE SLIM DESKTOP O MINITOWER + DISPLAY, RAM 1MB (4MB 386 - 486) - FD 1.44MB - CONTROLLER AT BUS PER 2HD + 2FD 2 SER + 1 PAR + 1JOY - MOUSE 3T - TASTIERA 102T - DR DOS 5.0 ITALIANO	
AT 286-16 (LM 21 MHZ)	640.000
AT 386-25 (LM 33 MHZ)	1.390.000
AT 386-33 64K C (LM 59 MHZ)	1.590.000
AT 486-33 (LM 151 MHZ)	2.090.000
HARD DISK 45MB	350.000
HARD DISK 85MB	550.000
HARD DISK 130MB	690.000
HARD DISK 211MB	1.150.000
VGA 800x600 256KB	90.000
ULTRA VGA 1MB TRIDENT	190.000
MONITOR 14" VGA B-N	190.000
MONITOR 14" UVGA COLOR	540.000
SCHEDA SOUND BLASTER	290.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

SHOW ROOM : VIA G. MARCONI 21
CIAMPINO (ROMA)
TEL. 06-7912121 TEL/FAX 06-7910643
SI RICEVE PER APPUNTAMENTO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMMA OFFICE SYSTEM

20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913 - 6198294

Rivenditore autorizzato **IBM**
Computer compatibili MS-DOS
A PREZZI INCREDIBILI!!!!!!!!!!!!!!!
Stampanti e monitor delle migliori marche
riparazioni e trasformazioni PC MS-dos
Expansioni di memoria,schede di ogni tipo
schermi antiradiazione,portafloppy ecc.
GIOCHI E PROGRAMMI AMIGA ED MS-DOS
Commodore AMIGA Lit.699.000+10 giochi
pc ms-dos da lit.1.200.00 monitor colori
occasioni MS-dos ed altro
floppy bulk Lit.800x100 pz.
Joystick da lit.9.900 porta floppy 20000
cavi\interfacce\velocizzatori Amiga
ram\simm\hard disk\controller ecc.
VENITE A TROVARCI

DANY
ITALIANA
FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112

ALCUNI NOSTRI PREZZI GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	700	670	630
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1000	900	750
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1200	1100	1000

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI	L. 15.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500	L. 60.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA	L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 8.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 4.000 — 180'' L. 4.500
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI DIASPRON BOX PLASTICA	L. 1.000

MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/9

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN PER Amiga, Atari ST L. 49.900

Cosa accadrà nel prossimo futuro, quando gli uomini saranno veri uomini, le donne vere donne e le piccole creature pelose di Alfa Centauri vere piccole creature pelose di Alfa Centauri?

SUSPICIOUS CARGO

Jonah Hayes, l'eroe della nostra avventura, dormiva tranquillo avvolto dall'oscurità della sua camera, quando il cicalino emesso dal congegno applicato di fianco alla porta lo informò che qualcuno chiedeva di entrare. Mentre sollevava la testa dal cuscino, si rese conto di quanto gli sembrasse pesante e con un tonfo quest'ultima si arrestò contro qualcosa. Jonah sollevò lo sguardo e il biglietto che aveva attaccato un po' di tempo prima sotto la mensola che sovrastava il suo pur comodo giaciglio gli ricordò il motivo per cui la sua testa gli sembrasse così pesante: "Jonah, sei un imbecille. Anche stamane hai sbattuto violentemente la tua testa contro questa maledetta mensola. Siamo già a quota ...", e segue una sfilza di numeri barrati con in fondo un: "185". "Aggiornerò più tardi il conto", disse Jonah fra sé e sé, mentre si slacciava da sotto il mento la fibbia del casco. Scivolò a terra per evitare altre dannose collisioni e si alzò a considerare l'eventualità di mettere addosso qualcosa di decente, per rendersi presentabile al proprio ospite, il quale cominciava a mostrare segni d'impazienza rischiacciando il tasto del -massi, chiamiamolo per quel che è- campanello. Aprì un armadietto che gli riversò addosso tutto quel che conteneva, infilò un pantalone ivi scaturito, una maglietta con una colossale scritta "SCUSATE LA FACCIA" e aprì la porta.
Si affacciò sulla porta un tipo assurdo completo di canottiera unta e bisunta, pelle bruciata dal sole, barba lunga di una settimana e un corno rosso attaccato a una catenina intorno al collo, che gli porse un pacchetto e appoggiò una mano allo stipite della porta iniziando a guardarsi attorno. "Salve Jonah, - esordisce il pacchetto- come va?" All'udire queste parole fuoriuscire da un pacchetto, Jonah lo lasciò cadere a terra pesantemente balzando all'indietro, mentre si chiedeva quale infernale essere potesse alloggiare in un pacco così piccolo. "E' solo un registratore portatile", lo tranquillizza il "camionista" (termine che non ho adoperato in precedenza solo perché di camionisti non ne esisterebbero più nel ventiduesimo secolo, ma questo è, in realtà, un camionista peruviano che stava attraversando con una nave destinata in Europa il triangolo delle Bermuda e, tra una distorsione temporale e un'altra, si è ritrovato ospite di un 22° secolo in cui non riesce a trovare la Torre Eiffel) raccogliendo il simpatico oggetto da terra e porgendolo all'imbarazzatissimo, ma ancora titubante, Jonah. "Spero bene, del resto l'erba cattiva non muore mai... -continuò il pacchetto- Ho saputo che ti sei stabilito su Titano e, dato che la tua Lucky Star (l'astronave da trasporto di Jonah, per chi non non l'avesse capito) è in ottima forma ho pensato di chiederti un favore. Perché non mi recapiti su Marte un carico di merce che ho da quelle parti? Non ti disturbare a rispondere, ho già provveduto a farla caricare a bordo e provvederò a pagarti il disturbo una volta giunto a destinazione. Stai attento perché questo messaggio si autodistruggerà tra tre secondi...due...uno..." Con un rapido movimento del braccio, Jonah apre uno dei molteplici scompartimenti che tappezzano i muri e vi butta dentro il dinamitardo messaggio che esplode senza provocare altro che un piccolo botto. "Si impara a prendere delle precauzioni quando si hanno degli amici che amano mandarti i messaggi autodisintegranti. Quel che mi preoccupa è che il conto alla rovescia dei primi messaggi partiva da almeno venti secondi, poi il tempo a disposizione è andato via via scemando fino all'odierno tre secondi. Preoccupante." Il camionista saluta e si incammina su per la scala, che porta alla Hall dell'albergo, seguito a breve distanza da Jonah che "ha deciso" di accettare l'incarico. Una volta convinta la guardia addetta al controllo dei passaporti che la foto che aveva sul suo documento non era una foto della figlia scomparsa, ma solo una sua foto da giovane (quando si chiamava ancora Samantha), riesce a salire a bordo passando un quarto d'ora a chiacchierare con il computer di bordo, che non voleva assolutamente lasciarlo salire a bordo, temendo una sua reazione piuttosto violenta alla vista del carico. Avvicinatosi alla porta che dava nella stiva, un insistente pigolio fece sorgere un tremendo dubbio al nostro eroe. Aprì la porta, la varcò, e... FLAP FLAP FLAP. Si trattava di un cargo di RONDINI!!!

Giancarlo Calzetta

Amiga

Niente male questo gioco della Gremlin, ma mi aspettavo molto di più questo da questo ritorno delle avventure testuale sui16-bit. L'interfaccia utente è molto semplice da gestire, la trama è piuttosto interessante (anche se quella originale non parla di un carico di rondini), ma lo svolgersi della vicenda è piuttosto malfatto. Innanzittutto son tornate quelle che io reputo una vera e propria piaga per i giochi d'avventura: le morti improvvise. Se fate una mossa di troppo, siete morti. Se fate una mossa in meno, siete morti. Se fate tutte le mosse giuste, sicuramente vi accorgerete di aver dimenticato qualcosa e siete morti. Oltretutto il gioco è troppo breve per offrire una sfida duratura. D'altro canto, la grafica è ben fatta, la presentazione riesce a calarvi nell'atmosfera da satellite sperduto alla perfezione e il livello di difficoltà è settato su livelli medio-bassi. Ottimo a breve scadenza, molto meno se cercate un gioco dalle inaccessibili profondità.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
80%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO.

PER I RINOCERONTI DEI VIDEOGIOCHI.

sono sempre disponibili i cataloghi gratuiti di tutti i giochi !

Anna Spina

PERGIOCO®

Pergioco, via San Prospero 1, Milano (piazza Cordusio) MM1. Si accettano tutte le carte di credito e Bancomat. Vendita per corrispondenza in tutta Italia, telefonare ai numeri: 02 / 874580 - 874593 dalle 9,30 alle 12,30 e dalle 15 alle 19,30 (esclusi festivi e lunedì mattina).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ELECTRONIC ZOO per Amiga, Atari ST L. 49.000

The MAGIC GARDEN

La semina è andata bene, il tempo è stato clemente. Ora bisogna solo attendere pochi giorni e i frutti del faticoso lavoro si vedranno presto. Wow, vedo già i primi germogli, inizio ad essere orgoglioso, ma noooo... che succede al tempo... un temporale! Quella maledetta pioggia acida mi distruggerà il raccolto, tutta colpa dell'inquinamento...

Nome: Grobble (gnomo rampante). Professione: giardiniere. In effetti la vostra carriera non è iniziata molto bene; non si trovava lavoro e allora cosa fare? Avete cercato di sabotare il lavoro altrui (mi sembra che non è una novità, visto che quando andavo a scuola incontravo moltissime persone che cercavano di farlo). Non è stata comunque una buona idea visto che, dopo poco tempo, vi siete fatti scoprire. Risultato: siete stati condannati a scontare la pena nel giardino del Re degli Gnomi, con il rischio di essere fulminati se il vostro lavoro non sarà efficiente. Il problema consiste nel fatto che non è un giardinetto di pochi metri quadrati, magari in una località dove il tempo è mite e costante; vi trovate invece all'interno di un'immenso giardino (non credi di stare un'attimino esagerando?) circondato da un'appezzamento coltivabile, costellato di diverse aiuole, fontanella con pesci, una serra, un pozzo... e tutto questo solo ed esclusivamente per voi! In aggiunta vi sono vostri colleghi che si vendicano del passato strappandovi erba dal prato; vi sono i pesci che scapperanno dalla loro casa (fontana) se non manterrete costante il livello dell'acqua e non gli darete da mangiare e se ne andranno in giro per il prato saltellando; per non parlare delle piante che dopo essere cresciute, se non annaffiate a sufficienza, inizieranno a girovagare per lo schermo.Impossibile farcela? In effetti lo scopo finale sarebbe quello di far crescere una pianta dalla quale possa germogliare una chiave che vi permetterà di scappare dal magico giardino, ma vi do un consiglio: non illudetevi, non è semplice, nel giardino vi resterete quantomeno per anni interi, ammesso e non concesso che riuscirete prima o poi ad uscire.

Come in ogni gioco vi sono dei poteri che potrete acquisire durante la partita, questa volta in base a particolari fiori che riuscirete a coltivare e che aumenteranno la vostra energia. Infine vi è anche una parte del gioco che si svolge nei sotterranei della villa, ove potrete esplorare numerose caverne misteriose e raccogliere vari bonus per prolungare la vostra carriera di giardiniere. Sarete voi il nuovo ragazzo... scusate, gnomo di campagna? Massimiliano Pescatori

Amiga

Bella idea. Sinceramente non ricordo un programma del genere, tanto da sembrarmi per certi versi addirittura rivoluzionario. Le cose fa farsi contemporaneamente sono veramente tante e ben presto vi terranno impegnati da una parte all'altra del giardino senza possibilità di tirare mai il fiato. Gli sprite sono piccoli, ma di buona definizione grafica, il sonoro è purtroppo minimo (ma forse è meglio così, visto che alcuni giochi hanno delle musichette veramente insopportabili), il programma è però notevolmente impegnativo, promettendo così un numero elevato di ore di divertimento prima di ammucchiare questo gioco tra i "vecchi". Certo che tra le migliaia di milioni di miliardi (scusate l'approssimazione causa guasto dei centalettori) di nostri accaniti fans gli aspiranti giardinieri saranno pochi, ma in fondo provarci cosa costa? Una nota negativa: i giochi a tutto schermo li trovo bellissimi, Magic Garden utilizza il 70% dello spazio utilizzabile ed in alcuni momenti addirittura il 15%, per fortuna ho un televisore gigante!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:
GLOBALE 81%

UN BERRETTO VERDE IN ARRIVO...

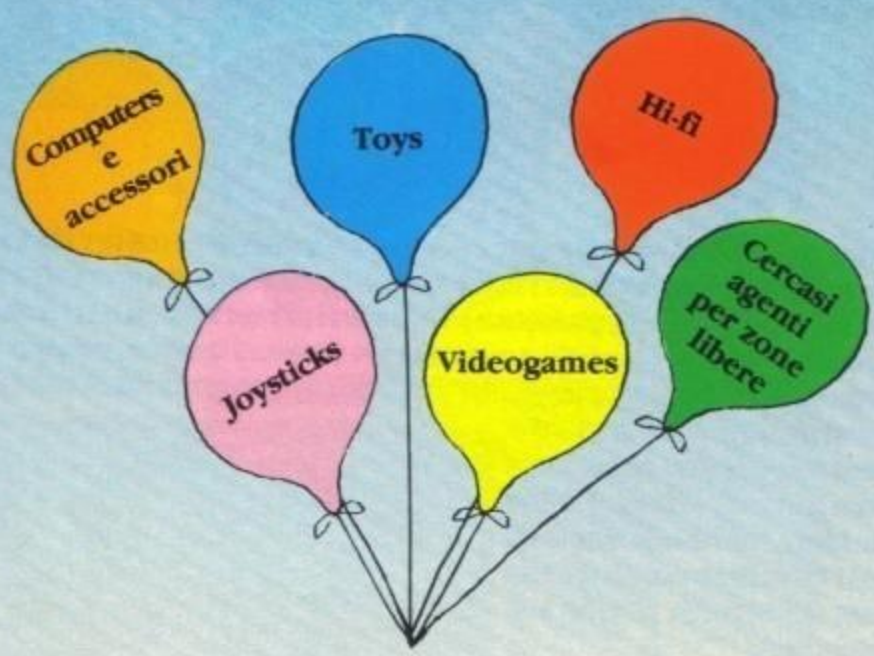
Fra i tanti giochi dell'Electronic Zoo previsti a breve scadenza spicca indubbiamente FIREFORCE (inciso: sono le ore 1.11 della notte fra Mercoledì 4 e Giovedì 5, Alex lavora su Consolemania ed io ovviamente su TGM... Suona il campanello, non aspettavamo assolutamente nessuno: era Giancarlo che è venuto a vedere come andavano le cose! Scene di vita redazionale...). Per i vecchi cultori dei primi coin-op il gioco presenta una notevole somiglianza con il mitico Green Beret, date un occhiata alla foto e giudicate un pò voi...
MAX

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...da un vero leader i joysticks "over the top" !!!

disponibili per tutti gli standard



Importati e distribuiti da:

Elettronica Marpes S.r.l.

Via Montedoro, 77
80059 Torre del Greco (NA)
Telefono 081/8821044 pbx
Telefax 081/8829113

MARPES

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AUREA DISTRIBUZIONE

SEM *STRANO MA VERO*

CD-MC

Night Tide

STRUMENTI MUSICALI CAVALLI

25030 **CASTREZZATO** (Brescia)
Via C. Battisti, 50 - Tel. 030/7146657

SEM

http://www.oldgamesitalia.net/

a Rose di Sotto, 103 - 25126 BRESCIA - Tel.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STORM per Amiga, Atari ST L. 49.900

Il primo Double Dragon venne considerato mediocre, conversione approssimativa di un grande coin-op. Il secondo capitolo riuscì poco meglio. Al termine di un'interminabile attesa è finalmente uscito anche questo terzo episodio, che merita sicuramente tutto il nostro impegno di picchiatori metallici. Se avrete quindi la forza di terminare questa ennesima avventura non lo so, ma quantomeno vi divertirete un mondo!

Siamo così giunti, senza nemmeno accorgercene, alla terza fase di questo famosissimo picchiaduro, con una novità sostanziale rispetto alle due versioni precedenti: la programmazione è stata affidata ai tecnici della Storm, conosciuti in tutto il mondo per i loro numerosi ottimi prodotti; tra i quali ricordiamo il neonato Final Blow, il coinvolgente Rodland, l'incredibile SilkWorm IV (SWIV per gli amici), e l'indimenticabile Ninja Warriors.
Solo questo fatto ci aveva già riempito di fiducia per il nuovo arrivato (lo stesso Max ne aveva parlato in questi termini nella preview del mese scorso) e sono quindi lieto d'anticiparvi fin d'ora che il cambiamento di creatori è stato indubbiamente molto positivo.
Dico questo perché la Storm, casa in prepotente ascesa tra i programmatori di tutto il mondo, ha probabilmente raggiunto la sua consacrazione finale grazie a questo prodotto che, personalmente (ma è l'intera redazione a pensarla così), ritengo abbia tutte le carte in regola per divenire un successo di memorabili dimensioni.
Questa sarà comunque la missione più difficoltosa mai affrontata prima d'ora, i Lee Brothers, Billy & Jimmy, comandati da Hiruko (l'immancabile vecchietto con tanto di bastone e artrosi lombodorsale) sono questa volta alla ricerca dei frammenti rubati della preziosissima Stele di Rosetta. Durante il loro viaggio attraverso il mondo (questo perché era troppo semplice andare subito al dunque, nel paese finale, oppure perché visitare il globo non è poi così brutto)(oppure perché un gioco di un'unico livello non galvanizza la folla) dovranno fare ricorso a tutta la loro abilità, astuzia ed esperienza acquisita nelle precedenti missioni per cercare di sopravvivere.
Aggiungo però che un ottimo lavoro di squadra potrà sicuramente portarli a sconfiggere una volta per tutte (si dice sempre così, ma poi il cattivo riesce sempre in qualche modo a svignarsela...
Ovviamente per lasciare aperta la possibilità di creare in seguito per prossimo Double Dragon (avete presente Rambo? NdMax)) le mistiche ggianti entità maligne, che in questo caso si celano dietro al segreto della pietra. Preso atto che impersonerete uno, od entrambi, i coraggiosi fratelli (unione di forze che si rivelerà quantomai utile) ecco che la vostra vacanza (scusate, la vostra avventura, ma sono quasi due anni che non le faccio tra maturità e militare) ha inizio negli Stati Uniti; purtroppo però non nei Casinò di Las Vegas (in quei posti sì che sono allenato), bensì nei conosciutissimi sobborghi newyorkesi che tutti sappiamo essere abitati da indivudui generalmente disponibili e soprattutto cortesi... e infatti in queste strade troverete i duri metal con tanto di moto rombanti, con le quali farvi provare l'incredibile tenuta di strada dei loro copertoni... su e giù per la vostra spina dorsale... le prospettive per il futuro sono quindi buone, visto che siamo solo al primo livello! Dimenticavo di dirvi che il gioco è stato fornito degli immancabili bonus che potrete acquistare in cambio di crediti/vite.
Inoltre in ogni livello, dopo aver perso la prima vita, e in cambio di un ulteriore credito, potrere impersonare un abitante del luogo, in possesso di mosse caratteristiche in base alla propria località di nascita.
Personalmente ritengo questa innovazione molto positivà, perché ci permette di utilizzare numerosi protago-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMES machine

STAR PLAYER

nisti e rendendo quindi il programma più vario. Dopo essere riusciti a sconfiggere le forze nemiche in America, grazie all'aiuto di Sunny altissimo e muscoloso culturista, prenderemo il volo (scioperi permettendo, visto i tempi che corrono) per la Cina, dove si dovrebbe trovare la prima pietra. Probabilmente pensavate di

conoscere molto bene le arti marziali ed ora avrete la possibilità di misurare la vostra abilità contro esperti cinesini dall'aspetto, solamente quello, cordiale. In questo schermo è davvero divertente utilizzare il panzerotto, ma molto agguerrito, Seime che tira delle manate che ricordano il simpatico Bud Spencer. Alla fine di questo livello troveremo il primo capo che ci minaccerà, tanto per cambiare, d'ucciderci, ma sarà ben facile annientarlo.
Si arriva così in Giappone (prima o poi devo riuscire ad andarci anche io... in vacanza ovviamente).
Ad accoglierci in un bel ristorante ci saranno numerosi abitanti con delle caratteristiche sciabole locali, anche loro ansiosi di provarle su di noi. In questo schema avremo l'aiuto di un formidabile karateka di nome Kunio, il quale, oltre ad uno stile eccezionale, ha la capacità di darsi lo slancio grazie ad una parete qualsiasi e lanciarsi sui nemici spettacolarmente.
Il capo delle forze nemiche giapponese ha degli strani poteri che preferisco non svelarvi, ma lasciarvi la sorpresa.
Il quarto livello si gioca invece in casa: in Italia. Nel nostro Paese troveremo dei simpatici antichi romani, con tanto d'arco e frecce, che si allenano a questo sport, tirando purtroppo sul nostro sed...(bip), trovandolo un ottimo centro. Vi sarà poi il quinto, il sesto, il settimo ecc. (ma quanti saranno), fino a completare una missione che può, e in effetti lo è, interminabile.
Saranno sufficienti anni di allenamento, di meditazione e di esperienza a darvi le energie per sopravvivere a questo pericolosissimo viaggio? Riuscirete a trovare le tre sospirate pietre Rosetta? Videogiocatori a voi...

Massimiliano Pescatori

Amiga

Siamo probabilmente di fronte al migliore picchiaduro fino ad oggi disponibile per Amiga. Le console ci hanno abituato, in questi ultimi tempi, a prodotti di grandissimo livello e il nostro piccolo computer sebrava a confronto antica macchinettà, almeno in questo campo. Double Dragon III è invece paragonabile a un coin-op per giocabilità (non ha nessun rallentamento, cosa che tormentava i predecessori), grafica curata e dettagliata, tecnica eccellente ecc.. Personalmente non ho mai amato i picchiaduro, vista la mia fanaticità per i giochi sportivi; Double Dragon III è però qualche cosa di diverso, credo proprio che non appena terminato quest'articolo tornerò all'attacco. Chi potrà fermarmi?

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 92%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492

UFFICI tel.02/3270226

FAX 24h tel.02/33000035

UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036

NOVITA' ASSOLUTA

PEN-BRUSH AMIGA

Rivoluzionario meglio di una penna ottica, di un mouse eccezionale per disegnare, livello professionale molto precisa si usa direttamente sul tavolo. FANTASTICO!!!

L. 149.000

NUOVI PRODOTTI

TRACKBALLSENZA FILO L. 149.000

MOUSE SENZA FILO L. 139.000

DISPOSITIVO ANTIVIRUS CON DISPLAY DELLA TRACCIA

Il NEWEL-ANTIVIRUS è un dispositivo molto efficace e conveniente che permette di evitare devastanti danni causati dai diversi virus dell'AMIGA.

DISPLAY PER LA LOCAZIONE DELLA TRACCIA

Questo display indica constantemente in quale traccia si trova la testina magnetica del Floppy-Drive; questo è molto utile al fine diagnostico del Floppy-Drive stesso.

FUNZIONE DI SCRITTURA PROTETTA

Quando la funzione PROTECT è attiva, nessun dato può essere scritto in qualsiasi porzione del floppy-disk.
Questa caratteristica è applicabile solo al Floppy-Drive esterno collegato all'ANTIVIRUS.

AVVISO DI SCRITTURA SU TRACCIA

Il K062 genera un bip per avvisare che vi è stato un tentativo di scrittura di dati su una porzione del floppy-disk.

FUNZIONE DI PREVENZIONE VIRUS

Quando questa funzione è attivata, le normali funzioni di lettura e scrittura sono abilitate ECCETTO per la funzione di scrittura sulla traccia boot-block (system) del Vostro floppy-disk.
La funzione VIRUS coinvolge tutti i Drive interni (dfo) ed i Floppy-Drive esterni del Vostro sistema.

SPECIFICHE TECNICHE

DISPLAY	7 segmenti LED
PESO	0,43 Kg.
DIMENSIONI	102mmx91mmx33mm
TEMPERATURA DI ESERCIZIO	0 - 45

L. 99.000

AMIGA TELEVIDEO

interessantissima interfaccia permette di ricevere il segnale televideo (dalle principali tv collegate come: rai, telelombardia ecc. ecc.) di semplice installazione permette oltre la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente. utilissimo.

Solo per amiga 500/2000

IN OFFERTA SPECIALE NEWEL L. 149.000

AMIGA PENNA OTTICA OFFERTA DEL MESE

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano.

L. 29.000

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64

L. 29.000

SUPER SYNCRO V. 3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP castum, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quick-copy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000.

L. 89.000

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interuttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer.

L. 29.000

NOVITA'

AMIGA-RACK L129.000

Mobiletto in metallo per A500 con porta monitor, portafloppy **UTILISSIMO**

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasorma il drive esterno in DFO: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale. Kit di semplicissima installazione.

KICKSTAR 1.2 & 1.3 ROM L. 149.000

Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

NUOVA SCHEDA KICKSTART 2.0 DISPONIBILE

PREZZO (TELEFONARE)

NOVITA'

DIGITALIZZATORI AUDIO "STEREO"

SUPER PRO SOUND DESIGNER V. 3.0

IN OFFERTA L. 99.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo stupefacente pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Midi, lo potete attaccare al vostro stereo HI-FI, finalmente potrai digitalizzare la tua voce od un qualsiasi suono o rumore, riascoltarlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20Mhz. Il tutto corredato di un ottima software originale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, è inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIO-MASTER III ecc.

SOUNDMASTER AMIGA L. 249.000

Eccezionale campionatore stereo HI-FI per un utilizzo anche professionale. È l'ultima innovazione tecnologica nell'ambito dei digitalizzatori audio. Incorpora ingressi audio line e microfonici per campionature. Fino a 100Khz mono e 56Khz per canale in stereo.

NOVITA' AUDIOMASTER IV COMPRESO NEL PREZZO

SUPER STEREO L. 179.000

Ottimo campionatore stereofonico per Amiga permette digitalizzazioni da 56Khz in mono e da 38Khz in stereo, eccezionale rapporto qualità prezzo. Comprende ingressi audio line e microfonici.

AMIGA SUPER SCANNER-400 DPIL399.000

Nuovo Scanner b/n copre una superficiedi 105 mm. (2 passate per un foglio A4), trasferisce foto, disegni, caricature, ecc. da carta, giornali, riviste sul video in 32 tonalità di grigio consentendo così una modifica parziale o totale, in sintesi lo scanner ha la funzione di fotocopiatrice, semplicissimo da usare) incluso nella confezione un potentissimo programma di gestione della MIGRAF Americana

TRACKBALL AMIGA L89.000

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto Trackball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, e oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm. e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile , semplice, divertente e soprattutto molto preciso.

AMIGA GUN-SHOT L99.000

Finalmente disponibile la pistola per Amiga, con due videogiochi omaggio, potrai così sparare a distanza sul video, mirando con precisione, esercitando così la tua abilità usa la pistola laser con giochi eccezionali come POW, CAPONE, ecc **DIVERTENTISSIMO**

AMIGA SUPERMOUSE

MOUSE PROFESSIONALE PER TUTTI GLI AMIGA

L49.000

IN OMAGGIO CON AMIGA SUPER SCANNER

DISPONIBILE

ACTION REPLAY II

OFFERTA!

FATTER AGNUS 8372A

L160.000

ALIMENTATORE POTENZIATO PER AMIGA 500

L119.000

THE CLONEMACHINE

L. 90.000

NOVITA'

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione. Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. (Attenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI, PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTA-MENTE PERSONALE!!!)
È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garantito qualsiasi prova!!! Non potete perdervi questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano!!!

Confezione 200 etichette per floppy disk, colorate appositamente studiate per dischi 3 1/2 con un speciale collante che non danneggia i dischetti.

L. 19.000

C'E BULK E BULK

TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.

SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD.

SONY CONF. DA 100 PZ. L. 800 CAD.

SONY CONF. DA 200 PZ. L. 700 CAD.

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.
DISPONIBILE !!! **L. 29.000**

PUBLIC DOMAIN FISH-DISK aggiornati al nº560 tutti!!!

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuito specificando il computer posseduto

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO	tel.02/323492
UFFICI	tel.02/3270226
FAX 24h	tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI	tel.02/33000036

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA DEL LETTORE LASER DISC CON INTERFACCIA PER AMIGA. NUMEROSI TITOLI COME DRAGON'S LAIR e THAYER'S QUEST

GENLOCK

Il Genlock PLUS Vi permettera' di creare i Vostri testi e titoli con la spettacolare grafica dell'Amiga, potete combinare il vostro video preferito con gli effetti studio di:overlay, dissolve e invert (keyhole). Oltre a creare i Vostri effetti speciali desiderati, Vi permettera' ulteriori espansioni future.

CARATTERISTICHE

NOVITA'

a) Facile installazione.
b) Selezione dell'alimentazione (interna/esterna).
c) Compatibile con tutti i modelli Amiga e Comodore CDTV. d) Segnale video passante automatico: permette al segnale proveniente dall'Amiga di passare attraverso, il GENLOCK fino al monitor anche se l'Amiga o la sorgente video esterna non fossero alimentati.
e) Doppia manopola per il controllo Dissolvenza che permette di avere una libera regolazione in diverse gradazioni sugli effetti Overlay oppure Invert (Keyhole).
f) Port Extra video-thru permette il controilo separato dei soli segnali video.
g) Extra RGB pass-thru permette il controllo separato dei segnali RGB per commentare la grafica dell'Amiga in tempo reale.
h) Port Key-in, port per espansioni con dispositivi esterni per l'effetto Key.

SPECIFICHE TECNICHE

COMPATIBILITA'	La serie completa dei computer Amiga e Comodore CDTV
COMPATIBILITA' VIDEO INPUT/OUTPUT	Segnali PAL
ENCODER	PAL
INTERFACCIA	Connettore D-Sub 23 pin
INPUT/OUTPUT	Jack RCA per VIDEO INPUT, Jack RCA per Ingresso esterno Key, Jack RCA per VIDEO OUTPUT, Jack RCA per l'uscita VIDEO-THRU, DB-23 Amiga per l'uscita RGB-THRU
SEGNALE VIDEO	1 Vpp
SEGNALI KEY	Compatibili TTL
ALIMENTAZIONE	Optional + 12VDC 800mA (alimentazione esterna)
CONTROLLO DISPLAY	Gli effetti Overlay e Fade sono regolabili dalle due manopole
INDICAZIONI SUL PANNELO	Led rosso Amiga ON - Led verde video attivo
DIMENSIONI	220mmx141mmx38mm

L. 590.000

GENLOCK e' un sofisticato genlock per AMIGA che ha molti utilizzi diversi; con questo apparecchio singolo e compatto esegue le funzioni di studi di registrazione piu' cari e ingombranti. Con il Genlock Vi sara' permesso di:
1) Registrare le animazioni con la meravigliosa grafica dell'AMIGA su videoregistratori standard.
2) Fondere testo e grafica sul video.
3) Utilizzare la Vostra televisione a colori a casa come se fosse un monitor a colori.
Genlock e' lo strumento di cui hai bisogno per creare velocemente quel tipo di rappresentazioni a video che avete sempre immaginato.

CARATTERISTICHE

a) Facile installazione.
b) Selezione dell'alimentazione (interna/esterna).
c) Pannello di controllo completamente accessibile.
d) Segnale video passante automatico. permette al segnale proveniente dall'AMIGA di passare attraverso il Genlock fino al monitor o al registratore, anche se l'AMIGA o la sorgente video esterna non fossero alimentati.
e) Effetti speciali di dissolvenza e fusione stabili e omogenei.
Il Genlock e' il piu' affidabile genlock per AMIGA che possa offrire tutte queste caratteristiche.

MODALITA' DI FUNZIONAMENTO

A) Modo dissolvenza.
Vi permette di passare ad una schermata unicamente grafica ad un'immagine video. Regolando la manopola nelle due direzioni si avra' una variazione del grado di trasparenza.
B) Modo AMIGA.
Nessun segnale video sara' visibile (anche se uno e' connesso): solo il segnale codificato dall'AMIGA e' attivo.
C) Modo fusione.
L'immagine video e' visualizzata con l'immagine dell'AMIGA in primo piano. Regolando la manopola si avra' una variazione del grado di visibilita dell'immagine grafica fusa.

SPECIFICHE TECNICHE

COMPATIBILITA'	AMIGA 500,1000,2000,3000 e ogni video composito PAL
SORGENTI VIDEO	Telecamere, videoregistratori, camcorders e lettori di dischi laser
CODIFICATORE	PAL
INTERFACCIA	D-Sub23-pin RGB
INPUT/OUTPUT	jack RCA
SEGNALE VIDEO	1 Vpp
ALIMENTAZIONE	Alimentatore +12VDCesterno
MODI DI VISUALIZZAZIONE	tre modi
DIMENSIONI	120mm x 202mm x 25mm

L. 299.000

SCONTO PER I SIGNORI RIVENDITORI

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

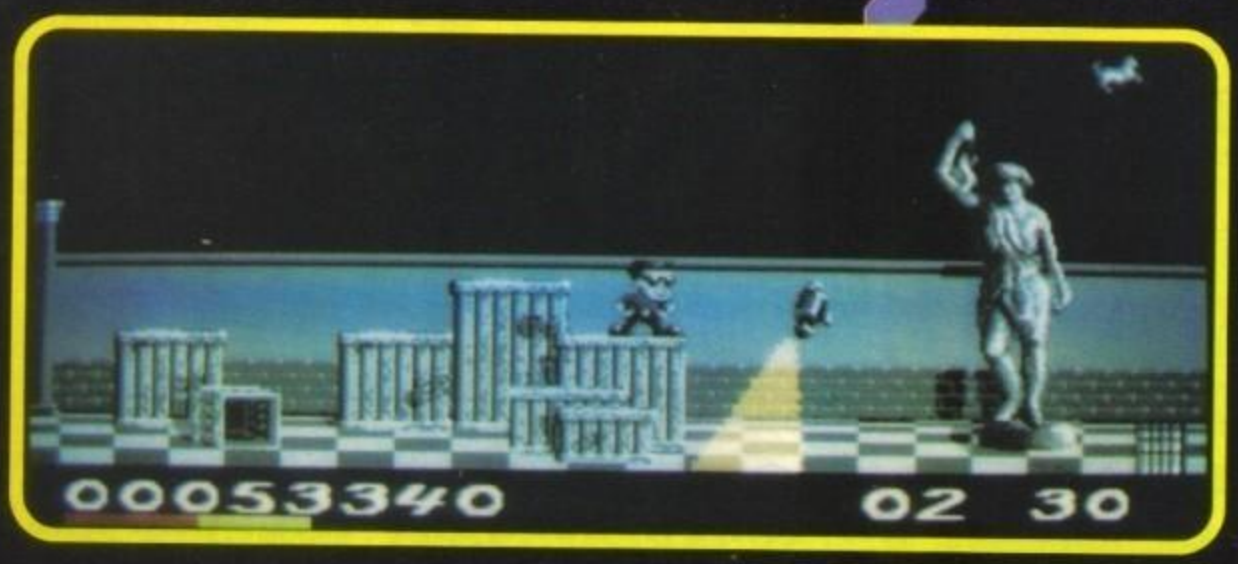
OCEAN per Amiga, Atari ST L. 29.900

BRUCE WILLIS

HUDSON HAWK

Cosa fareste se, appena usciti da prigione, foste contattati dalla solita banda di supercriminali dalla quale venite obbligati a rubare tre tra i più preziosi artefatti del mitico Leonardo Da Vinci, il tutto sotto il turpe ricatto d'uccidere il vostro migliore amico? 1. Vi rifiutereste senza esitazione. 2.Testa (quella del vostro amico) o croce (la vostra) 3. Usereste, pur contro voglia, le vostre incredibili doti di ladro per compiere il perverso misfatto?

Se siete ancora indecisi, vi consiglio di prendere una decisione molto in fretta, poiché la suddetta banda ha appena sequestrato il sovracitato amico e vi sta effettivamente ricattando; se la vostra risposta è la numero 1 o la 2 (prima ipotesi), vi avverto che avete decisamente sbagliato gioco, se invece optate per la 3, andate a comprare Hudson Hawk e quindi continuate a leggere la recensione (o se siete scettici di natura, fate pure l'incontrario).
Come vi ho già detto, dopo una lunga ed alquanto noiosa prigionia, siete finalmente stati scarcerati e vi apprestate a godervi la tanto agognata libertà; purtroppo la banda di supercriminali, di cui vi parlavo prima, vuole sfruttare le vostre abilità di mago del furto per venire in possesso di tre oggetti d'arte creati dal genio di Leonardo Da Vinci. Il loro morboso interesse per queste opere non è comunque di carattere puramente artistico, ma va ricercato ben quattrocento anni fa; pare infatti che l'esimio scienziato, durante uno dei suoi innumerevoli esperimenti, fosse riuscito a creare uno speciale cristallo capace, attraverso la rifrazione del sole, di tramutare il vile piombo nel pur sempre vile, ma alquanto prezioso oro; è più che logico che una tale macchina avrebbe portato con sé grossi sconvolgimenti nell'ambito economico mondiale, e così decise saggiamente di nascondere i tre pezzi che componevano il fatidico cristallo, all'interno d'altrettante sue opere artistiche. Tutto questo nella speranza che, in un futuro remoto, una savia persona



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sarebbe stata capace di farne un buon uso (aspetta e spera...). Casualmente (vero?) queste informazioni sono cadute nelle mani sbagliate, e la precedentemente pluricitata banda criminale ha così rapito il vostro migliore amico per costringervi a svolgere questi furti al posto loro. E così voi, impossibilitati ad agire altrimenti, dovrete rubare vostro malgrado questi tre oggetti, il tutto cercando però di salvare l'amico e soprattutto mandare all'aria i loro loschi progetti. Ce la farete (Ta-taaa)?

Il gioco vero e proprio è composto da tre distinti livelli, ognuno dei quali è suddiviso in parecchi schemi in cui dovete raggiungere, nel poco tempo a vostra disposizione, l'ingresso di quello successivo (o, se preferite, la fine di quello in corso). Scopo del primo livello è quello di penetrare nel Rutherford's Auction House e raggiungere la cassaforte all'ultimo piano del museo. Qui dovrete riuscire a scassinarla nel minor tempo possibile ed entrare così in possesso del Cavallo degli Sforza, primo dei tre oggetti di cui dovete impadronirvi. Nel livello seguente sarete impegnati a rubare il libro dei Codici di Leonardo, che si trova nel museo Vaticano; per vostra fortuna, sarete invece dispensati dal sottrarre anche il terzo oggetto, un modellino di elicottero, ci avranno infatti già pensato i vostri "cari compari". Non pensiate comunque che tutto finisca qua! Compito del terzo livello sarà quello di salvare il vostro amico e d'impadronirvi dei frammenti di cristallo, mettendo al bando i maligni intenti dei malviventi.

Ad ostacolarvi nella vostra impresa troverete una quantità incredibile di sofisticatissimi sistemi di sicurezza e di guardiani, cani e tipi strani (rima baciata), che faranno di tutto per fermarvi; voi, grazie al cielo, vi siete premuniti per questa eventualità, armandovi di un'infinità di palline da Baseball, che potete utilizzare sia per colpire i nemici alla distanza, sia per attivare o mettere momentaneamente fuori uso interruttori e sistemi d'allarme; se poi la situazione degenerasse in un corpo a corpo (come quando i famelici (per quanto simpatici) cuccioloni vi si avvinghiano alla mano), potrete usare le maniere forti e difendervi a pugni sfruttando la potenza devastante di un guantone, con cui riuscirete a mettere ko gran parte degli avversari affibbiandogli un paio di sventoloni. Prima di abbandonarvi al vostro destino vi ricordo ancora alcune delle difficoltà che dovrete superare, mi riferisco alle svariate telecamere in grado d'accecarvi (nonostante gli occhiali da sole!), ai fastidiosi reporter con la mania, decisamente sgradita, d'immortalarvi nelle loro fotografie, gli accumulatori d'energia in grado d'incenerirvi in pochi secondi, i ventilatori in grado d'affettarvi, ma a questo punto non mi sembra il caso di andare oltre, non vorrei spaventarvi troppo!

Luke

Amiga

Nel corso di questi anni abbiamo avuto modo di provare decine (se non addirittura centinaia) conversioni cinematografiche, ma se pensiamo a quelle effettivamente riuscite si ricade sui soliti Batman e poco altro. Hudson Hawk va invece decisamente controcorrente, e in effetti, pur non seguendo la trama del film in modo particolarmente preciso (anche se forse è proprio questo il segreto della sua buona riuscita), è senz'altro un ottimo gioco di per sé. Graficamente (e non solo graficamente) ricorda molto Blues Brothers, realizzato però in modo tecnicamente migliore, più fluido, più curato, e con tutta una serie di accorgimenti di notevole classe. Pensiamo agli ottimi effetti sonori (non per niente i programmatori si chiamano Special FX!), all'eroe (esilerantemente animato) che annaspa nel tentativo d'invertire il senso della sua marcia (controllo, questo, che necessità di una notevole pratica), alla semplice pausa che rende lo schermo in bianco e nero oppure la stessa morte del vostro personaggio sdrammatizzata da un simpatico angioletto che svolazza in cielo (senza assolutamente abbandonare i suoi occhiali scuri).

Terminator 2 sarà pure il film dell'anno, ma è sicuro che questo Hudson Hawk, per quanto si sia rivelato un mezzo flasco ai botteghini (fra le altre cose ingiustamente, almeno secondo me), sia videoludicamente parlando di un livello infinitamente superiore. L'unico ostacolo potrà essere una difficoltà notevole, ma con un po' di perseveranza si riesca a venire a capo di tutto, basta crederci!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
89%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL BRIVIDO E I COLPI VIOLENTI
DELLA WORLD WRESTLING FEDERATION™
ORA IRROMPONO SUL TUO SCHERMO!

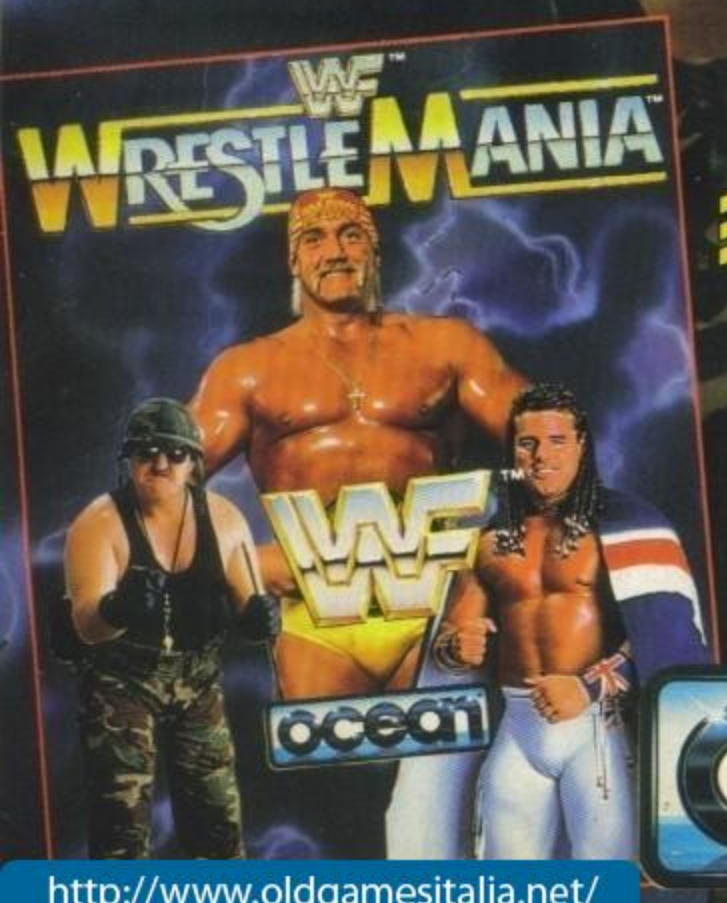
MISURA LA TUA FORZA IN QUESTA AVVINCENTE SERIE DI INCONTRI DI WRESTLING. DIVENTA UN CAMPIONE INCONTRASTATO NEI PANNI DI HULK HOGAN™, THE ULTIMATE WARRIOR™ O THE BRITISH BULLDOG™.

COMBATTI PER SOPRAVVIVERE CONTRO SGT. SLAUGHTER™, THE WARLORD™ E UN'INFINITÀ DI ALTRE STELLE DELLA WWF™.

TUTTO E' PERMESSO
IN QUESTA LOTTA PIENA D'AZIONE!
E SOLO IL PIU' FORTE PUO' AVERE LA MEGLIO...

WWF™ WRESTLEMANIA™

LEADER
DISTRIBUZIONE



HULKSTER RULES

Slaughter

BRITISH BULLDOG

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

UBI SOFT per Amiga, Atari St L. 59.900

AIR-LAND-SEA BATTLE ISLE STRATEGY

Un altro di quei wargame a griglia esagonale giocabili solo per quelli che li hanno programmati? Nooo, basta! Un momento! Questo ha l'aria di essere giocabile!

Alloraaa! Tanto per cambiare due eserciti nemici si fronteggiano su uno scenario a griglia esagonale di dimensioni generalmente abbastanza contenute (dipende, ovviamente, dal livello cui siete arrivati) e devono suonarsele di santa ragione (spiacente, niente impianti stereo col Mega Bass Dynamic Boost, solo "sane" armi da fuoco) per assicurarsi la vittoria. Contrariamente a quanto potreste pensare, però, non è necessario fare fuori tutte le unità nemiche per aver ragione dell'avversario, sia esso umano o digitale. Ci si può anche accontentare di presentarsi all'indirizzo del quartier generale nemico (che,tanto per cambiare, è talmente segreto che lo vedete subito a prima vista: una bella "H" e un cerchio del colore avverso lo identificano senza ombra di dubbio). Il come presentarsi rientra perfettamente nelle regole del galateo militare: gridare "è permesso" prima di entrare e poi bussare DOLCEMENTE con la scarpa per abbattere il portone senza troppa fatica. Il vostro aspetto inquietante farà sicuramente il resto (tutto questo corrisponde a verità: andarsi a rivedere la giusta sequenza di fine livello per credere). Il suddetto sistema, però, può essere messo in atto solo dalla fanteria. Carri armati, cannoni semoventi, navi, aerei, ecc. devono accontentarsi del rozzo piacere di stendere sempre e comunque il nemico. Il gioco è articolato in due semplicissime fase alternate: movimento e attacco. Ovvero: quando un giocatore muove l'altro attacca e viceversa. E cosa succede in caso di attacco? Semplice, si combatte. Viene mostrato lo scontro, sempre dall'alto ma molto più da vicino, e poi ognuno si lecca le proprie ferite. Da notare che generalmente per poter attaccare qualcuno bisogna essersi posizionati di fronte a lui nella fase precedente, questo perché la maggior parte dei pezzi ha raggio di azione unitario. Ma se per caso vi capitasse tra le mani un qualche raccomandato di ferro che spara anche a più di una casella di distanza, non esitate ad approfittarne. Completano il quadro la possibilità di riparare le unità danneggiate (grazie al quartier generale e comunque secondo certi limiti) e quella di fabbricarsene di nuove (conquistando una fabbrica). G.B.

Amiga

Finalmente! Non ne potevo quasi più dei soliti simulatori bellici lentissimi, con centinaia di mezzi da controllare e supportati da una grafica a dir poco scarna: Battle Isle è un vero toccasana in questo senso. Prima di tutto la grafica è più che discreta, il sonoro è decente. Inoltre la varietà di mezzi e di scenari ai primi livelli è l'ideale per quelli che vogliono affacciarsi per la prima volta all'affascinante mondo dei wargame senza rimanerne scioccati, mentre i più esigenti devono solo avere un po' di pazienza e aprirsi la strada verso i livelli superiori (oreperire da qualche parte le password) per avere anche loro il divertimento assicurato. Come di solito capita in questi casi, poi, è possibile giocare anche in due, sfruttando l'utilissimo split screen. Stranamente, però, i livelli di gioco (32 senza contare i due segreti) sono divisi equamente tra il modo due giocatori e quello contro il computer, per cui codici e mappe sono diversi (non vedo dove sia il bisogno). Ancora più stranamente sembra (almeno sulla nostra versione che mi auguro sia bacata) che per poter sfidare il computer sia necessario sapere il codice dei livelli successivi al 16esimo. Per fortuna in qualche modo siamo riusciti a trovarne uno per vostro uso e consumo (il codice è CONRA e corrisponde al primo o secondo livello computerizzato), ma queste cose non dovrebbero proprio accadere. Bah, non pensateci più: se volete un wargame più abbordabile dei soliti (a spese di varietà e profondità), Battle Isle dovrebbe proprio fare per voi.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

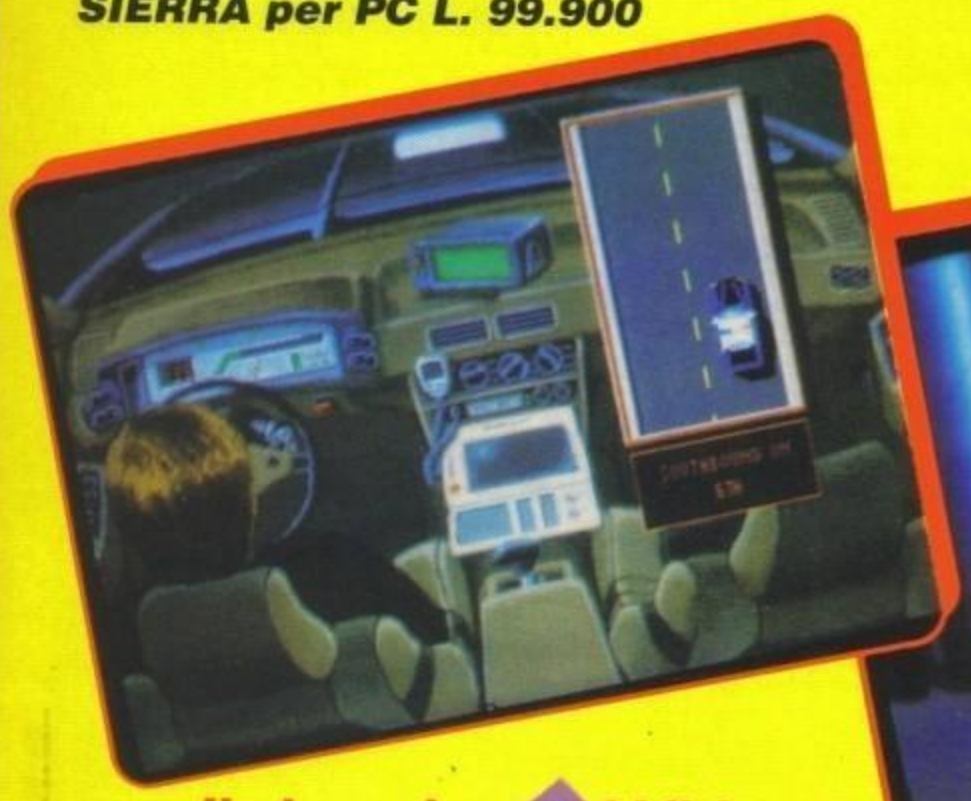
GLOBALE
81%

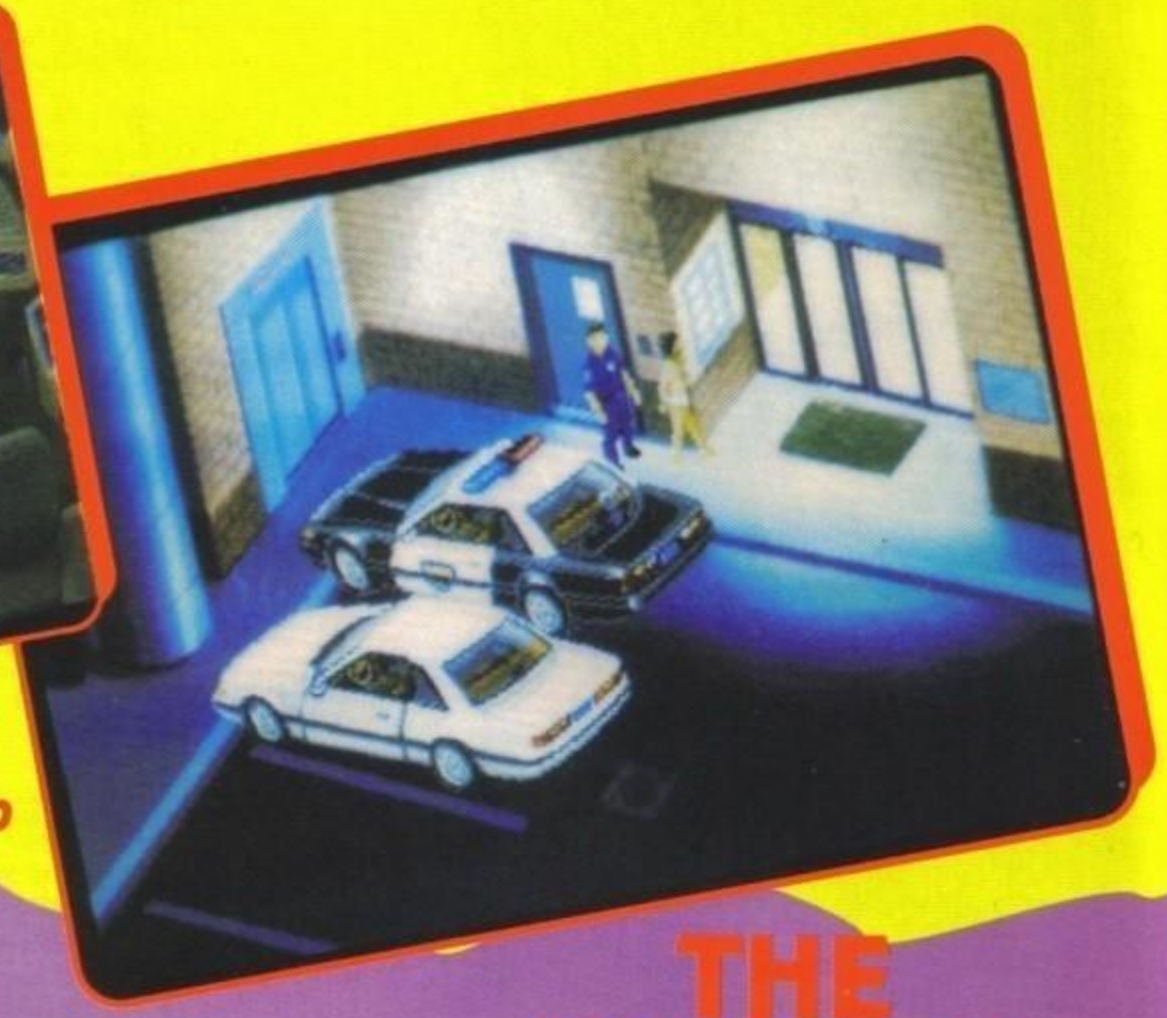
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA per PC L. 99.900





Il gioco viene pubblicizzato come una delle simulazioni più realistiche di un indagine di polizia. Ma allora come mai non si possono prendere mazzette e picchiare portoricani nei ghetti? Bah!

THE KINDRED

POLICE QUEST III

La Sierra, sviluppato il suo nuovo sistema di gioco partendo da Space Quest IV, prosegue la sua opera di rinnovamento (almeno estetico, per il resto vedremo...) delle sue numerose (5) serie e questa volta, come avrete già capito (a meno che non siate stati improvvisamente colti da originali forme di cecità che vi impediscono la lettura di titoli alti due, o più, centimetri), è il turno di Police Quest. Nei due precedenti episodi della serie il detective Sonny Bonds era riuscito a liberarsi in maniera assolutamente inequivocabile del cattivissimo della situazione, Jessie Bains (professione: pluriomicida e trafficante di droga, hobbies: picchiare le vecchiette e rubare le caramelle ai bambini (ma solo a quelli simpatici, agli altri le caramelle preferiva dargliele lui... ovviamente dopo averle intinte nel curaro, ndMax). Dopo essere riuscito a incastrarlo con l'aiuto della sua ragazza (che finalmente possiamo anche vedere in un paio di discrete digitalizzazioni, niente male davvero!) Marie Wilkans, la vicenda si è risolta ovviamente in una sparatoria con la morte dell'agente Bonds. Scherzavo, non ditemi che ci avete creduto davvero? A lasciarci la ghirba è stato naturalmente il cattivone, e il caso sembrava così definitivamente archiviato, ma ecco che, con un colpo di scena dal buon gusto tipicamente americano (da fare invidia solo a Dallas), ti salta fuori il fratello di Jessie Bains (magari anche gemello? NdMax). La vicenda comunque non è così semplice, la pista da seguire è lunga e segue la scia di sangue lasciata da una serie di strane aggressioni e omicidi perpetrati senza pietà da una specie di setta che è arrivata a colpire perfino la moglie del nostro sergente (che coraggio!). Inutile dire che Sonny Bonds riuscirà a mantenere il sangue freddo necessario a inchiodare il colpevole, ma sempre e tutto secondo la legge.
Già, è questo il ritornello che torna ripetutamente leggendo il manuale di PQ3. Chi ha già dimestichezza con la prima serie si ricorderà che l'autore, Jim Walls, è un ex agente di polizia e nel suo gioco ha voluto trasportare le vicende di un agente nel modo più realistico possibile. Quello che caratterizza questa avventura grafica poliziesca, rispetto ad altre, non è quindi tanto il caso da risolvere, ma il modo in cui si arriva alla soluzione. In PQ3 vanno seguite in maniera

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMES machine

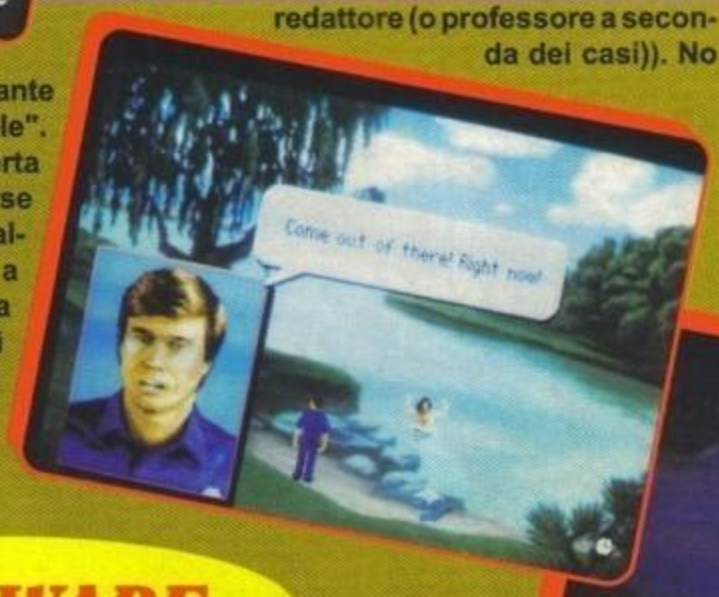
STAR PLAYER

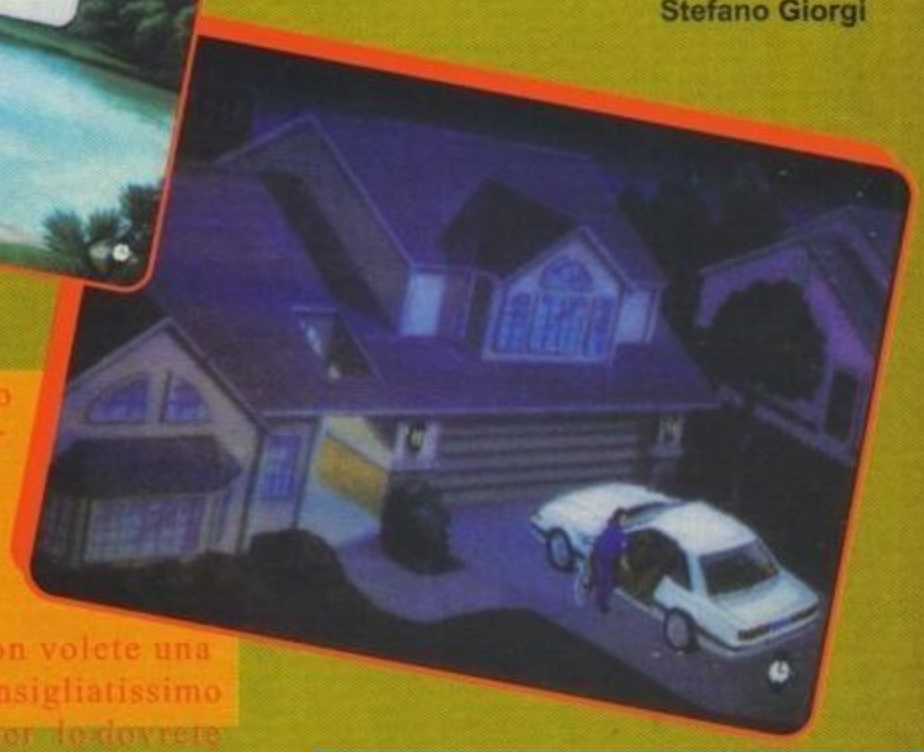
PC

niera assolutamente fedele diverse procedure di polizia, e questo comprende rapporti & scartoffie, un certo codice di comportamento, l'utilizzo e l'aiuto dei mezzi della centrale come i laboratori di analisi, lo psicologo della polizia e tutto quanto riportato nel manuale dell'"agente perfetto" accluso nella confezione (di pure quello che vuoi, caro Stefano, ma io l'hippy immerso nel laghetto del parco l'ho subito impallinato... NdMax). E bisogna riconoscere in effetti che l'ambientazione di una vera centrale di polizia, grazie anche alla nuova cornice grafica dell'ultimo episodio, è davvero impeccabile.

Come avrete ormai capito non è certo uno di quei giochi in cui scorrazzate in piena libertà facendo man bassa di oggetti in qualunque locazione riusciate a raggiunge- re, per poi provare a combinarli assieme in modi perlomeno originali, anche se a volte il gioco diventa fin troppo pedante nell'angosciante ritornello del "tutto secondo le regole". In questo senso a salvarlo da una certa pesantezza ci pensa l'eccellente (forse un po' troppo semplice, obbietta qualcuno) sistema di controllo, tutto a puntatore. Si tratta della stessa interfaccia utente utilizzata per gli ultimi episodi di Space Quest e King's Quest (anche Larry comunque): l'ambiente di gioco viene visualizzato secondo diverse prospettive e con il puntatore possiamo muovere Sonny per lo schermo o effettuare un numero estremamente limitato di azioni. C'è il solito parla, osserva, cammina e un generale comando per agisci che comprende prendi e qualunque altra azione sia opportuno fare con un oggetto. Si può poi selezionare un oggetto dall'inventario (un'esempio a caso, la pistola) per utilizzarlo su un qualsiasi oggetto circostante (un'altro esempio a caso, il proprio capo redattore (o professore a seconda dei casi)). No Max, cosa fai con quel monitor, sono un pubblico ufficiale nell'esercizio delle mie funzioni...)(probabilmente ti daranno anche una medaglia per questo... Alla memoria! NdMax). Nello stesso menu si trovano il pannello di controllo per modificare la velocità del gioco o il livello di dettaglio (leggi numero di animazioni), a seconda delle capacità della propria macchina, oltre all'icona di help per chi non abbia voglia di esaminare il sintetico manuale sui ridotti comando del gioco. Come si vede la gestione è, per fortuna, semplicissima: bastano un paio di "clickate" sull'oggetto giusto e la maggior parte delle complesse operazioni da svolgere si riducono a qualche animazione. Fermi tutti o sparo! Bang...

Stefano Giorgi





Nonostante abbia già visto Space Quest (e intravisto King's Quest) oltre ai vari giochi Dynamix (che è poi parte della Sierra stessa), non finirò mai di stupirmi davanti alla perfezione visiva di un gioco Sierra. La grafica è digitalizzata a 256 colori, ma molte schermate sono disegnate ed in generale tutta quello che vedete è abbondantemente rifinito ed elaborato. Le animazioni si integrano quindi ottimamente con gli scenari, e, come si può immaginare, c'è una gamma molto varia di azioni che il nostro Bonds svolge nel gioco. Una volta tanto anche il sonoro è più che udibile anche su PC (con l'opportuna scheda, naturalmente), anzi perfino bello e decisamente d'atmosfera grazie alle musiche di Jan Hammer, lo stesso di Miami Vice, meglio di così... Nell'avventura può sembrare all'inizio noiosuccia la pedanteria con cui il PQ3 vi obbliga a giocare a fare i poliziotti veri, anche perché, grazie alle istruzioni fin troppo sintetiche, non è molto chiaro non tanto cosa si debba fare, ma come farlo. Sarà che da piccolo sognavo di fare l'astronauta (L'ingegnere! NdMamma), ma non mi esalta particolarmente riempire moduli e fare la spola tra l'obitorio e il tribunale come farebbe un vero poliziotto, ma questa è questione di gusti personali. Ben presto, comunque, la vicenda si anima e allora le procedure di polizia diventano parte stessa dell'indagine in un insieme molto realistico e coinvolgente. Quello che serve inizialmente è magari un po' di tempo per abituarsi al nuovo sistema di controllo, molto più flessibile di quanto si possa immaginare in un primo momento. La difficoltà maggiore di PQ3 non è tanto capire cosa si debba fare, ma avere abbastanza colpo d'occhio per accorgersi degli indizi utili nella schermata, serve insomma più occhio che cervello.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
90%

HARDWARE

Ne esiste una versione 16 colori EGA, ma non ha molto senso di fronte a un gioco completamente a 256 colori ideale per la VGA. Ancora una volta vale la pena avere anche una scheda sonora, sono supportate praticamente tutte, Sound Blaster, Adlib, Roland Mt-32/Lapc-1/CM-321, perfino le sconosciute Thunderboard e Pro Aud Specturm. La velocit non un vincolo, ma meglio lasciare perdere gli XT se non volete una tartaruga al posto di un poliziotto. Necessario l'Hard Disk, consigliatissimo il mouse e molto utile anche collegarvi un cervello, quello per lo dovrete

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • ☎ (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

Commodore CDTV
L. 1.195.000

Tastiera per CDTV
L. 135.000

Sega MegaDrive
L. 299.000

Completo di cavo SCART ed alimentatore 220V.

OFFERTISSIMA!
Sega MegaDrive
con 2 giochi
L. 439.000

Giochi per MegaDrive
a partire da L. 59.000

MegaDrive Action Replay
L. 149.000

Cartuccia per avere vite infinite, munizioni, carburante, ecc. In moltissimi giochi.

FANTASTICO! MegaBackup
L. 550.000

Disk drive da 3"1/2 per effettuare backup dei giochi MegaDrive.

PC Engine CD-Rom
L. 799.000

PC Engine Duo
(console + CD-Rom)
L. 899.000

Giochi per PC Engine CD
a partire da L. 119.000

Prezzi comprensivi di I.V.A.

Amiga 500 Plus
L. 790.000

Con 1 MB Ram, Kickstart e Workbench 2.0, chip ECS. Con giochi omaggio, joystick, garanzia Commodore.

OFFERTA!
Amiga 500 Plus
con 2 MB Ram
L. 890.000

Nintendo Game Boy
L. 159.000

In omaggio il gioco Tetris

Giochi per Game Boy
a partire da L. 39.000

TUTTE LE NOVITA' PRONTA CONSEGNA!

Sega MegaCD
L. 750.000

La nuova console Sega MegaDrive compresa di lettore CD.

Giochi per MegaCD
a partire da L. 119.000

Modelli PC Engine

Coregrafx II°
L. 299.000

SuperGrafx
L. 399.000

PC Engine GT
L. 599.000

Giochi per PC Engine
a partire da L. 69.000

Offerte Nintendo SuperFamicom

con cavo SCART
L. 499.000

con modulatore Pal
L. 599.000

cavo Scart + 2 giochi
L. 699.000

con modulatore Pal
e 2 giochi
L. 799.000

Giochi per Super Famicom
a partire da L. 99.000

SNK Neo Geo
L. 699.000

Giochi per NeoGeo
a partire da L. 299.000

Atari Lynx II°
L. 245.000

Giochi per Atari Lynx
a partire da L. 59.000

Sega GameGear
L. 259.000

GameGear + 2 giochi
L. 349.000

Giochi per GameGear
a partire da L. 49.000

Sega GameGear TV-Tuner
L. 229.000

Sintonizzatore TV dedicato, trasforma la console in un mini-TV a cristalli liquidi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db_Line s.r.l.

V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA) Tel. 0332.767270

Per ordinare in automatico mezzo modem: BBS:Db-Line 0332.767277-Sky-Link 0332.706469

TITOLO	AMIGA	DOS	TITOLO	AMIGA	DOS
The Simpsons	29.000	49.000	Midwinter II	69.000	
Turtles II Coin-up	49.000	49.000	The Blues Brothers	29.000	49.900
Rolling Ronnie	29.000	29.000	Robocod/ *Gountlet*	29.000	
Pit Fighter	29.000	29.000	Alien Breed	59.000	
San Francisco Hert	29.000	29.000	Rod Land/ *DeoTheros*	49.000	
Wrestling WWF	29.000		F.Manager W.Cup		37.900
G-LOC	29.000		Stunt car race	19.000	19.000
Mega Twings	29.000		Operation Combat	56.050	65.550
Lotus 2	49.000		Brigade Commander	56.050	
Il Padrino	49.000	59.000	Thundekaw/ *Battle Ice*	59.000	
Cruise for a Corps	59.000	59.000	No Greater Glory		69.000
Falcon 3		99.000	Legend of Djel	15.100	15.100
Mega-Lo-Mania	69.000		Last Battle/ *Face Off*	48.000	
Magic pokets	49.000		Out Run Europe	29.000	
Kick Off II	49.900	49.900	Final Blow/ *WofChild*	49.000	
King Quest V		99.000	Grand Prix	79.000	
Leander	49.000		Warm Up/ *Baby Jo*	49.000	
First Samurai	49.000		Links/ *Heimdall*		69.000

...altri 500 titoli per Amiga e Ms-Dos

Console:

Super Famicom
CD Megadrive
Neo Geo Home Version
PC-Engine GT
PC-Engine Coregrafx II
CD-Rom II System PC-Engine
PC-Engine Supergrafx
Megadrive Giap. Scart/Pal
Sega Game Gear
Game Boy System

Giochi: Arrivi settimanali per tutte le console *GAME BOY:* oltre 50 titoli disponibili

SUPER FAMICOM	*PC-ENGINE*	*MEGADRIVE*	*NEO GEO*
Castelvania IV	Dragon Egg!	Alien Storm	ASO II
Dimension Force	Spriggan (CD-Rom)	Block Out	Puzzled
Fire Pro-Wrestling	Lady Fantom (CD-Rom)	Beast Warrior	Baseball Stars Pro
Joe & Mac	Raiden	Bare Knuckle	Bourning Fight
Lagoon	Magical Chase	Rolling Thunder 2	Top Player Golf
Legend of Zelda	Fighting Run	Shadow of the Best	League Bowling
Pro Soccer	Prince of Persia (CD-Rom)	The Immortal	Minasan No Okages.
Raiden Trad	Randa 2 (CD-Rom)	Mercs	Nam 1975
Street Fighter II	Lord of Wars (CD-Rom)	Out Run	Ninja Combat
Super E.D.F.	Time Cruise	Runark	Rague
Super Ghoul's n Ghost	Zero Wing (CD-Rom)	Saint Sword	Rocky Joe
Super Tennis	S.Fantasy Zone (CD-Rom)	Sonic the Hedgedog	Sengoku Densho

Offerte del mese (fino ad esaurimento scorte):

Tappetino Db_Line per mouse Lit. 25.000 (MOUSE SERIALE 3 TASTI PER PC IN OMAGGIO!!!!)
Scheda Joystick 2 posti PC + Tappetino Db_Line Lit. 59.000 (MOUSE+JOYSTICK IN OMAGGIO !!!)
Floppy-disk: 3.5 DS-DD Lit.800 - 3.5 DS-HD-Lit.1400

PC 386sx25Mhz-1 Floppy Disk 3.5"-Hard Disk 40Mb-Monitor Vga colore-Tastiera it.avanzata-MS-DOS 4.01-Manuali. In omaggio:modem 2400bps mnp5 v42bis-Mouse 3 tasti-1 Joystick - 2 giochi.
Garanzia 1 anno: ********Lit. 2.650.000+IVA********.

Ad ogni telefonata listino in omaggio. Vendita per corrispondenza, evasione ordine in 24 ore.
Telefonare per: listino prezzi-altri titoli -offerte promozionali - sconti quantità - prenotazione prossimi arrivi
Modalità di pagamento: C/C Postale-Vaglia postale-Assegno Bancario-Carta di credito-Contrassegno

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN per Amiga, Atari ST L.49.900

Chissà quante volte la mamma vi avrà detto di non guardare troppa televisione... Ve ne siete voluti infischiare? Bene, ma adesso subitevi le conseguenze...

VIDEOKID

E' stato proprio nel bel mezzo di una seduta intensiva che il vostro televisore ha cominciato a fare strani scherzi: per prima cosa si rifiutava ostinatamente di cambiare canale (pregiudicando così la vostra prestazione da primato per il concorso "telecomandi roventi"), in secondo luogo emetteva a brevi intervalli strani ululati, che riconoscevate essere quelli di un lupo marsicano allergico alle fragoline di bosco pizzicato da una zanzara gigante sulla punta della prima falange del dito mignolo della zampa sinistra, e per finire, cosa ancora più preoccupante, trotterellava allegramente per la stanza simulando la fase di riscaldamento di un battitore di baseball mancino con lontane origini finlandesi. La situazione era veramente tragica: stava per cominciare la partita sul primo, il filmone del Lunedì sul secondo, un concerto rock sul terzo, la spassosissima telenovelas argentina doppiata in giapponese arcaico da una televisione kenyota sul quarto, Usa Today di contorno e il Playboy Show come dessert... Bisognava fare assolutamente qualche cosa. Ma non avete di che preoccuparvi, pochi secondi ancora e ci penserà il vostro videoregistratore a risucchiarvi all'interno dei suoi circuiti d'alta tecnologia, strofinandovi per bene sulle testine ottiche e registrandovi sopra una videocassetta! Che ci crediate o no, siete diventati parte integrante di una serie di film, divenendone addirittura i veri protagonisti, ma con un'unica particolarità: la durata dello spettacolo dipende questa volta solo da voi... Più precisamente da quanto tempo riuscirete a rimanere sullo schermo! Ma andiamo con ordine, la prima parte per la quale siete stati scritturati è ambientata nel tetro mondo medioevale, verrete infatti catapultati all'interno di un oscuro maniero, dove vi attenderanno tutte le insidie tipiche di un castello diroccato, come ad esempio quel super pulcinone di fine livello! Se per caso riuscirete a mantenere un odience decente, potrete fare un salto dalla truccatrice che vi trasformerà in quattro e quattr'otto in un perfetto cowboy, pronto per una gitarella nel

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIGEL MANSELL CI RIPROVA!

Dopo lo spiacevole epilogo dell'ultimo Campionato del Mondo di Formula 1 il gagliardo Leone del volante inglese si appresta ad una nuova stagione da protagonista. Nel frattempo la Gremlin ha annunciato la futura pubblicazione di un gioco automobilistico a lui dedicato. Per il momento il progetto non è ancora cominciato (le previsioni lo danno comunque in uscita per la fine dell'estate), ma era una notizia sufficientemente importante da meritare d'essere diffusa. Adesso lo sapete anche voi!

vecchio west. Un breve passaggio di linea alla regia per i consigli per gli acquisti, indossiamo la tuta pressurizzata e si riparte con l'ambientazione spaziale, dove incontreremo un sacco di simpatici alieni, tutti ben intenzionati a chiederci un autografo (scritto col sangue); qualora il vostro indice di gradimento risultasse ancora alto, vi ritroverete poi nell'assai poco rassicurante mondo dei gangster americani, e se riuscirete a mantenere inalterata la vostra popolarità fino a questo punto sarete finalmente pronti per la scena finale, come vittime designate d'un macabro film dell'orrore... Tutto questo per continuare a nutrire qualche velleitaria speranza di riguadagnare il vostro amato divano, speranze invece di finire per caso nel "dolce" di cui si parlava prima? Nessuna, purtroppo, in compenso però potreste avere la fortuna d'essere scoperti da un qualche famoso produttore cinematografico, chissà che non veniate scritturati per il nuovo video di Michael Jackson... Per carità, meglio ributtarsi a pesce nel videoregistratore! Hei, Alex, ma da quanto tempo è che Max è davanti al monitor a scrivere recensioni? OTTO ore e ventitré minuti?!? Ma non sarà il caso di portarlo via da lì, prima che gli succeda qualche cosa?... Gianca! Ma hai visto quello che sta scrivendo? Probabilmente è già troppo tardi..

MAX

Amiga

Videokid non è un gioco particolarmente innovativo, tutt'altro, ma nonostante questo credo che saprà trovare parecchi estimatori. Tecnicamente è programmato in maniera convincente, una ventina abbondante di sprite da gestire contemporaneamente sullo schermo non sono pochi, lo scrolling (per quanto lento) è convincente e le dimensioni dei guardiani di fine livello decisamente ragguardevoli. Abbastanza affascinante l'idea delle varie ambientazioni cinematografiche (con cambio d'abito fra un livello e l'altro), che lo rende nel complesso un degno rivale per Megatwins (entrambi realizzati dagli stessi programmatori: Twilight), peccato però che non sia possibile giocare in due. Consigliato a tutti gli "sparamaniaci", suggerito, senza troppa convinzione, agli altri.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
85%

RUOLISTI SPAZIALI

Dopo il grosso successo della trasposizione digitale di Hero Quest la Gremlin ci riprova con la conversione di un altro gioco di ruolo particolarmente conosciuto: Space Quest. Il gioco in questione si chiamerà SPACE CRUSADE e dovrebbe essere pronto abbastanza presto (molto generico) comunque entro la fine di Febbraio. Dalle prime schermate che abbiamo visto ci sembra molto interessante, grazie soprattutto alla possibilità di alternare la visuale isonometrica ad una, meno spettacolare, ma sicuramente più chiara, visuale aerea. Per altre informazioni vi rimando alla recensione definitiva, mentre per il momento dovrete accontentarvi delle foto...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FALCON 3.0™

L'UNICA SIMULAZIONE MIGLIORE DI QUESTA E' TUTTORA COPERTA DA SEGRETO MILITARE

Falcon 3.0™ è la simulazione di volo più realistica che sia mai stata realizzata. Al comando di uno squadrone devi preparare fino a 8 aerei ad affrontare pericolosissime missioni di volo. Tu piloti il General Dynamics F-16 Falcon, mezzo dotato di un devastante potere di fuoco. Sfida il nemico con un incredibile schieramento di forze costituito da Mirages, Hind Helicopters, aerei da combattimento SU 25 e SU 27, più un nutrito numero di MIGs. Teatri di combattimento Panama, Kuwait e Israele, con la possibilità di compiere missioni di addestramento in Arabia Saudita.

Falcon 3.0™ è il più intenso gioco di combattimento con il quale tu abbia mai dovuto misurarti.

CARATTERISTICHE

- Generatore di missioni per progettare combattimenti di addestramento.
- Possibilità di collegamento diretto o via modem con un altro giocatore per confronti a due.
- Grafiche cinematiche digitalizzate ed effetti sonori fedeli alla realtà.
- Mappe di gioco dettagliatissime.

MIRRORSOFT

Spectrum HoloByte™

LEADER DISTRIBUZIONE

Controllo da cabina.

Visione completa del campo di battaglia.

Centro assegnamento obiettivi.

Selezione Menu.

© 1991 Mirrorsoft Ltd © 1991 Sphere Inc.

win House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583

http://www.oldgamesitalia.net/

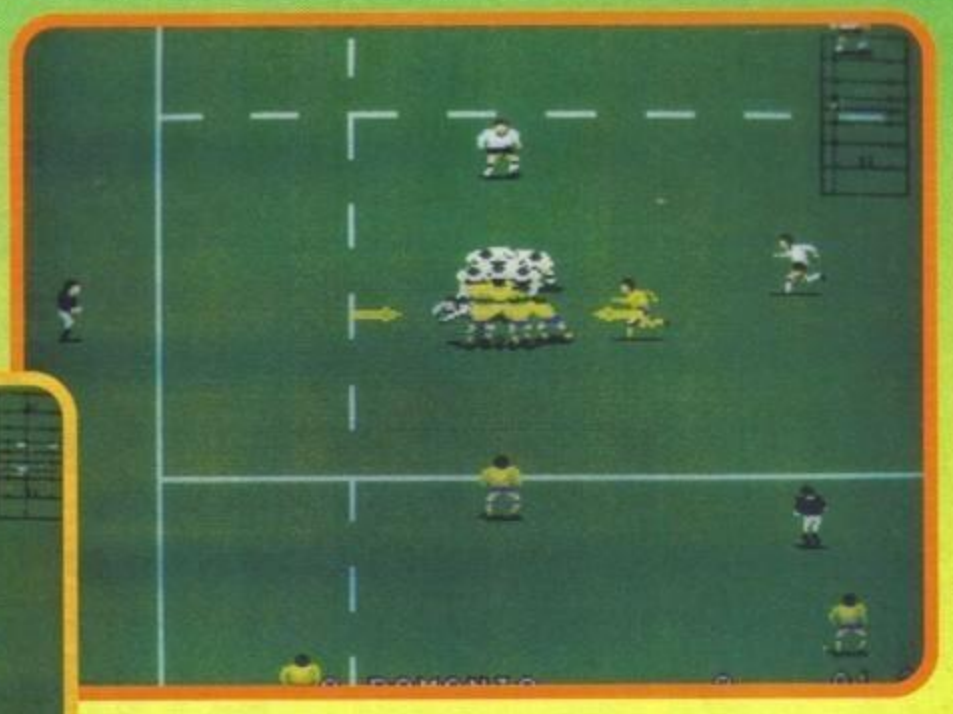
http://www.oldgamesitalia.net/

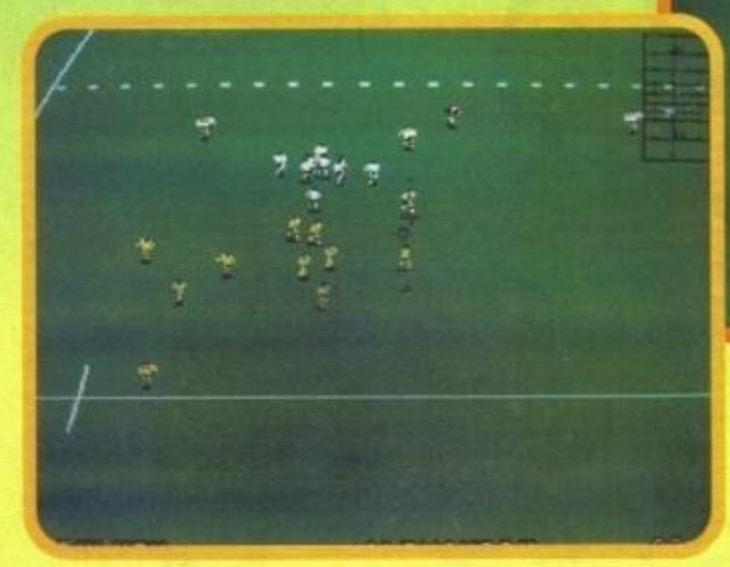
http://www.oldgamesitalia.net/

AUDIOGENIC per Amiga, Atari ST L. 59.900

WORLD CLASS RUGBY

Fascia in testa, paradenti in bocca e si entra in campo, sono queste le uniche protezioni contro gli avversari. Forse sarebbe meglio indossare una divisa di football americano, ma qui si gioca ad uno sport inglese: il rugby.





Come vi avevo anticipato nel numero scorso la seconda simulazione di Rugby non si è fatta attendere più di tanto. Abbiamo così la possibilità di scegliere il programma che più ci convince su questo sport.
A differenza del primo uscito (per gli sbadati, o i nuovi lettori, sperando che ce ne siano sempre molti, era Rugby the World Cup della Domark) World Class Rugby ha differenti possibilità di visuale addirittura quattro: in due o tre dimensioni e da inquadratura normale oppure la visione da mongolfiera. Ha poi una parte semi manageriale, con la gestione di tutte le squadre, rispettivi giocatori, sostituti ed una valanga di opzioni. Proprio quest'ultimo aspetto non può fare altro che migliorare il mio giudizio con le classiche, ma sempre ben accette, scelte del campo, del replay in tutte le visuali elencate sopra, possibilità di cambiare colore alle maglie delle squadre, velocità del vento... In aggiunta possiamo trovare due opzioni di seminuova concezione: giocare con le differenti abilità delle squadre, così se un amico è un principiante dargli da gestire ad esempio l'Australia e noi, ben più preparati, utilizzare il Giappone (le mischie però ce le dobbiamo dimenticare, le vincerà quasi sempre lui); oppure eliminare due regole specifiche del rugby, che per brevità non sto nemmeno a spiegarvi, che comunque non fanno altro che semplificare il gioco.
Quando poi ci accingiamo ad iniziare finalmente una partita ci accorgiamo subito che la grafica è davvero bella: sprite ben definiti e gioco fluido e veloce.

Il predecessore (che parolona visto che è uscito solo da un mese) della Domark aveva principalmente due o meglio tre gravi mancanze: i falli non esistevano, i calci di punizione non potevano quindi esistere e di conseguenza vi era l'impossibilità di trasformazioni (eccettuando per quella dopo una meta), senza contare che gli schemi praticamente non esistevano (adesso che ci penso... Credo di avergli dato un po' troppo!). Tutto questo lo troviamo invece in World Class Rugby e dunque cosa volere di più?
Siamo in attesa ora di un disco aggiuntivo (presto in uscita) che completerà il programma con altre opzioni compresa quella del salvataggio e rivisualizzazioni di replay per corse indimenticabili verso una meta magari mai più raggiunta.

Massimiliano Pescatori

RIPROVAR NON NUOCE...

Sulla scia di quest'ottimo Rugby l'Audiogenic ha già quasi ultimato il secondo titolo della serie World Class: si tratta del Cricket. Dobbiamo dire che questo sport è praticamente sconosciuto qui in Italia, ma a giudicare dalle prime immagine non sembra affatto male, ulteriori dettagli nella futura recensione.

Amiga

Ottimo programma. Come già elencato ha moltissimi pregi, di grafica e di opzioni in genere, mentre i difetti sono veramente difficili da trovare, forse una giocabilità non perfetta per le prime partite.
Se siete degli appassionati di questo sport potrete certamente acquistare sia il programma della Domark che questo della Audiogenic, visto che sono effettivamente entrambi buoni programmi, ma allo stesso tempo molto diversi. Nel caso in cui i risparmi vi tradiscono (questo è il mio caso medio) senza dubbio questo ultimo prodotto è notevolmente migliore. Devo aggiungere altro?

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
89%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Progetto Grafico: Paola Immordino

EHI, BOY...

A ROMA C'É JOY!

**JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER**

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:
Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostiens

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAINBOW ARTS per PC L. 49.900

MAD TV

Vi siete mai chiesti come mai se un Berlusconi si alza un giorno e dice "Oggi mi faccio la televisione!" dopo qualche anno si ritrova multi-miliardario, mentre se voi provate a fare lo stesso, ben che vi vada, vi ritrovate ancora con le cambiali dell'apparecchio da pagare? E' questione di capacità, scaltrezza, genio... o è semplicemente questione di grammatica?

Personalmente propenderei per un misto, in omaggio alla legge secondo cui la sfortuna perseguita gli imbecilli, a voi comunque l'opportunità di scoprirlo in Mad-TV. Anni e anni di telenovelas subite passivamente stanno per finire, finalmente potrete stabilire voi i palinsesti della vostra televisione, fare strage di conferenze politiche, frantumare la mascella di Ridge a calci e programmare a tutte le ore del giorno USA Today (ehm Steve, a proposito di quell'aumento...). A Mad-TV c'è infatti un volto nuovo, giovane, fresco e dinamico (voi) che, infatuatosi della Orsomando locale (Argh, choff, choff, bleurgh...), ehm, volevo dire della Pierobon locale (bon, bon) si getta nel rutilante carosello dei palinsesti televisivi per impressionare favorevolmente l'amata (evidentemente il ragazzo non ha mai ascoltato Marco Ferradini).

La situazione a Mad TV è però molto più grave del previsto: concorrenza a parte, la rete televisiva detiene il record assoluto dei programmi meno visti della storia, con punte massime di UN ascoltatore, quando il boss è di buon'umore. Alla faccia della TV locale, tutto il materiale necessario alla vostra televisione (e a fare colpo su Betty Botterbiom) si trova nell'angusto spazio dell'edificio in cui trova sede Mad TV. Trattasi nell'ordine di:

Ufficio del boss- Sgancia poco, urla molto e pretende risultati miracolosi in tempi inesistenti (mi ricorda qualcuno...)

Ufficio vostro- Accanto ad un Gameboy (proprio così, c'è davvero) si trovano cassaforte per il salvataggio di situazioni, e il vostro fido Picci dove stabilite i palinsesti, decidendo quali programmi vanno nelle varie fasce orarie, insieme agli inserimenti pubblicitari e dove trovate anche indici di ascolto, situazione finanze, etc. Seguono rapidamente (visto che lo spazio è tiranno) lo studio del telegiornale (in cui si scambia pecunia per notizie, alla faccia del giornalismo indipendente), gli archivi di MAD TV (con tutti i filmati in vostro possesso), sceneggiatori, studi di produzione, distribuzione di film, agenti pubblicitari, supermarket per l'acquisto di materiali & regali x Betty e tanto altro ancora. Ad aiutarvi a tenere un'occhio sull'etere ci sono poi uno schermo televisivo per controllare i programmi trasmessi (con indici di ascolto e dati del programma), orario, indice di fedeltà del pubblico al vostro canale, budget e quello che probabilmente ogni direttore vorrebbe avere: una visuale del pubblico dall'interno del televisore per vedere che fascia di pubblico vi ascolta, come reagisce, cosa fa (specie durante gli x-rated, slurp!), come si vede non c'è che l'imbarazzo della scelta, il numero di possibilità è enorme e non c'è proprio pericolo di cadere nella ripetitività. E ricordate sempre, chi cambia canale è un sacripante.

Stefano Giorgi

GAMES machine STAR PLAYER

PC

A prescindere dal fatto che personalmente odio qualsiasi programma di tipo manageriale, fin dai tempi di Football Manager, devo riconoscere che questo MAD TV è studiato molto bene. Il gioco è estremamente vario, le possibili opzioni sono numerosissime, c'è una buona dose di umorismo a tenere viva l'attenzione e anche un minimo di vicenda con il nostro eroe impegnato a conquistare il cuore di Betty, non si tratta cioè di fare semplicemente più punti possibile.

Ottima è anche l'idea di una gestione in tempo reale, in questo modo non esiste possibilità di ragionare troppo, cosa che renderebbe il gioco troppo lento e cervellotico, come molti altri gestionali: qui bisogna agire in fretta, basandosi molto sull'intuito, non ci si ferma mai e questo impedisce al gioco di diventare troppo statico. Graficamente lo stile è molto da cartoon e, anche se si sarebbe potuto fare di meglio, specie per quanto riguarda la varietà, si adatta molto bene allo spirito del gioco. Molto divertente.

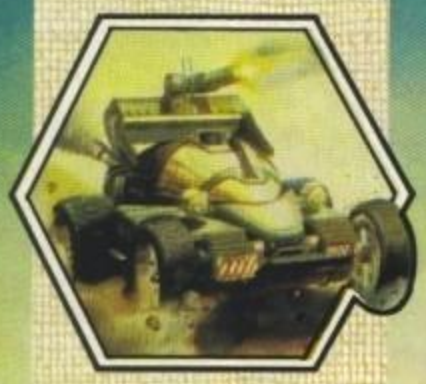
TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE 90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



AIR-LAND-SEA

BATTLE ISLE

STRATEGY

ALL'ESTREMO LIMITE DELL'UNIVERSO IL PIANETA CROMOS E' SCOSSO DA UN CONFLITTO TRA GLI ANDROIDI DEL SISTEMA SKYNET E I DRULLER, POPOLO UMANOIDE. DOPO UNA SCONFITTA SANGUINOSA, LA SOPRAVVIVENZA DEI DRULLER E' MINACCIATA. RESTA LORO UN'ULTIMA SPERANZA: TROVARE UNO STRATEGA CAPACE DI RADUNARE L'ARMATA E DI DIRIGERLA ABILMENTE. PARE CHE UN INDIVIDUO DI TALE LEVATURA SI TROVI SUL PIANETA TERRA.

IL CONTO ALLA ROVESCIA E' INIZIATO.

Blue Byte

UBI SOFT

Entertainment Software

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENNIUM per PC L. 29.900

Mentre il lucente profilo della navetta da battaglia sputava missili contro legioni di astronavi aliene, un'eterogenea folla quadrirazziale assetata di sangue fissava estasiata le immagini dello scontro.

STRIKE 2

E mentre la folla compressa e urlante beveva quelle scene di distruzione, le dita del temerario pilota danzavano con meravigliosa coordinazione su leve e pulsanti. Finché... si senti il guaito di una sirena un po' asmatica annunciante la fine della battaglia; il pilota con un gesto vittorioso passò in postcombustione e iniziò una figura acrobatica sull'ostile superficie del pianeta. Un'altra battaglia vinta.

Premiamo ora il tasto di pausa sulla narrazione e discutiamo un po' del gioco e della sua storia. Dovete sapere che ci troviamo in un'universo abitato da quattro razze: primate, insettoide, rettile e biomeccanica. I miei lettori con cognizioni di scienze naturali sapranno che i primati sono scimmie; qualche tempo fa Darwin disse che l'uomo discende dalle scimmie, e forse per questo la razza primate in questo gioco è la nostra razza umana (Alex, dov'è Gianca, lo vogliono per verificare una teoria... NdMax). Secondo me non ci scostiamo troppo dal vero: occorre avere un cervello da scimmia per farsi spedire su pianeti zeppi di alieni armati e pericolosi, ma noi videogiocatori (razza padrona) abbiamo visto le peggiori perversioni nascoste nelle menti dei programmatori, e siamo usciti rafforzati al massimo livello da esperienze che avrebbero fulminato anche Fantozzi, notoriamente abituato a subire qualunque cosa. E sappiamo bene che il tema di "Fantozzi contro tutti" è stato usato nei videogiochi fin dai tempi di Pac-man, dove con una sola povera, indifesa e tenera pallina eravamo inseguiti da incubi notturni formato fantasma.

In Strike 2, tanto per variare, si segue rigorosamente lo stesso principio: dovete armarvi ben oltre i denti, o meglio dovete riempire di armi la vostra astronave, magari senza esagerare troppo perché, si sa, gli oggetti volanti devono anche riuscire a volare: troppo carico a bordo, e diventi un ricordo! Una volta ai comandi potrete scegliere la vostra probabile tomba, ossia in quale pianeta andare a combattere, tenendo conto che ci sono diversi tipi di battaglie, e che ognuna ha una certa tassa di ammissione e un certo premio in contanti. Dopo ciò verrà una ferocissima battaglia contro gli alieni, che devono imparare ad essere più aggressivi di voi (altrimenti il maestro li metterà dietro la lavagna). In caso di vittoria sapete come fare: prendete il solito cappellaccio di Indiana Jones e raccogliete le monetine che la folla estasiata vi lancerà, ma attenzione: se non avrete letteralmente riverniciato il pianeta di sangue policromo, potrebbero volare incudini e mazzuoli. In questo malaugurato caso (ahimè, la folla paga e ha diritto al sangue) dovreste aggiungere al copricapo una delle lame rotanti di Goldrake e fare giustizia sanguinosa: così le masse urlanti riceveranno il sangue che tanto bramavano, e che si tratti proprio del loro è solo un dettaglio. Ah, dimenticavo: se per caso vi trovaste fra le mani il cappellaccio di Indy, dopo averlo usato per la raccolta delle elemosine vi consiglio un bel giro dei musei: è molto facile che il dottor Jones in persona, noto bazzicatore di ambienti muffosi, ve lo ricompri per una cifra hollywoodiana!

W.B.

PC

Questo gioco vi regalerà belle schermate statiche in VGA/MCGA 256 colori, insieme a una qualità decisamente elevata di grafica poligonale solida animata e con ombreggiatura variabile, velocemente fluida nonché fluidamente veloce (sembra la pubblicità di uno shampoo!). La struttura del gioco è ragionevolmente semplice, e il soggetto abbastanza agganciante; devo però sottolineare un paio di fattori che purtroppo rovinano la giocabilità. Innanzitutto i sistemi di controllo sono una mezza disperazione: con la tastiera occorre premere i tasti per frazioni di millisecondo quando si effettuano le scelte sui menu, con il joystick "lasciate ogni speranza, voi che provate", e quindi l'unico sistema decente è il mouse. Inoltre la prospettiva del gioco è piuttosto strana, perché sul video vedrete la cabina di pilotaggio con visuale esterna, ma al centro del video campeggerà la vostra navetta, la cui altezza non è mai assoluta, ma relativa al terreno. In tal modo vi troverete abbastanza confusi riguardo all'orientamento, e sorvolando i canaloni vi troverete spesso apparentemente chiusi, perché ci piomberete dentro. Questo è più o meno tutto: non vi ho detto che l'azione è veloce e anche frenetica, che astronavi ed equipaggiamenti danno un bel po' di varietà, che ci sono tante sfide da affrontare, e che certe battaglie si prestano ad un'impostazione tattica.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
81%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CARTOLERIA PORTANOVA

VIDEOGAMES & HOME COMPUTERS

Via Portanova 18/a - Bologna

✆ (051)22.67.55

SOFTEL DISTRIBUZIONE

ATARI

COMMODORE 64

LEADER DISTRIBUZIONE

SOFT center

Nintendo

AMIGA

SEGA

GAMEBOY

C.T.O.

Commodore

SUPER FAMICON

COMPATIBILI IBM

Soundware

SEGA MEGA DRIVE

GAME GEAR

Una vastissima scelta

TecnoShop

Non cercare altrove!!! Anche a Napoli puoi trovare i prezzi migliori d'Italia in un catalogo completo di ogni accessorio per la gamma COMMODORE!!!
Vuoi un esempio?

Amiga 500 (Commodore Italia) Appetizer	L.	749.000
Commodore 64 New + registratore + 2 joy+omaggio	L.	269.000
CDTV con Welcome Disk in italiano	L.	1.169.000
Penna ottica per Amiga	L.	29.000
Boot-selector per Amiga	L.	19.000
Espansione A501 Commodore con garanzia	L.	119.000
Action Replay II per Amiga 500	L.	169.000
Mouse Selector	L.	29.000
Interfaccia 4 Joy per giochi (calcio, pallavolo ecc.)	L.	29.000
Tutti i joistick Quickjoy in mega offerta speciale		
VIDEON 3.0 + Photon Paint 2.0 italiano	L.	565.000
Mouse - Pad antistatico	L.	12.000
Porta mouse da applicare al tuo computer	L.	5.000
Espansione 512K senza clock	L.	79.000
Dischetti marcati T/S 100% error-free da 3.5" 2DD compresi di etichette (min. 100 pezzi)	L.	750
Contenitori Posso 3,5 150 posti a cassetto	L.	35.000
Contenitori trasparenti 80 posti + chiave	L.	18.500
Linea Golden Image		
Drive Golden Image con track-display ,Genlock Roggen+mixer video	L.	285.000
Scheda televideo per Amiga	L.	160.000
Doppio joy-pad a infrarossi per Amiga-Sega-Nintendo	L.	85.000
Penna-mouse	L.	160.000
Espansione 550KB Amiga+clock+diskconnect	L.	85.000
Espansione 2 MB per Amiga 2000	L.	380.000
Inoltre:		
Etichette per dischi 3,5 colorate	L.	50
TrackBall per Amiga e PC		in offerta
Mouse per Amiga, Atari, C64	L.	40.000
Videocassette VHS E 120 di nota marca (sconti su quantitativi)	L.	5.000

Disponibili tutti gli accessori per il Commodore 64, Amiga e PC
Disponibile tutta la cavetteria per i vostri computer, nastri per stampante ecc.
Assistenza tecnica per tutti i computer
Consulenze specializzate per DTV (titolazioni, produzioni e post-produzioni)

Tutti i nostri prezzi sono compresi di IVA - Vendita anche per corrispondenza in tutta Italia.
Gli ordini vengono evasi nelle 24 ore immediatamente successive al vostro ordine.
Sconti e trattamenti particolari per i rivenditori.Aperti tutti i giorni tranne il lunedì mattina.

TECNO SHOP by Data Office s.a.s.
80040 San Sebastiano al Vesuvio - Napoli - Via Roma 5/7 - Tel. 081/5743260 - Fax - 081/5743260

Tintori

SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623

Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
GAME BOY™
SEGA
LYNX
Nintendo

NOVITA'! VENDITA PER CORRISPONDENZA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE CLUB ITALIA

Il primo club di Software per C64 / Amiga / MS DOS

ISCRIZIONE GRATUITA

Software originale con sconti dal 15 al 50 % sul listino!!!

Richiedete telefonicamente le modalità di iscrizione

tel. 050/45178

STEFANO GALLARINI E FABRIZIO GATTA CONDUCONO LA 3a EDIZIONE DI

Primodisco è la manifestazione televisiva riservata ai nuovi talenti della musica leggera italiana e dello spettacolo. Se hai fra i 14 e i 30 anni e sei cantante, cantautore, strumentista, gruppo musicale, comico, imitatore, fantasista o show-girl invia il tagliando allegato all'associazione unito alla ricevuta (o fotocopia) di versamento di lire 50.000 effettuato con vaglia postale intestato ad: AGAI Ass. Giovani Artisti Italiani - C.ne Clodia, 36/b - 00195 ROMA, per spese organizzative, una foto a colori, un VHS o una cassetta contenente ciò che vuoi esibire e un breve curriculum vitae.

Se vuoi ricevere il bando di concorso o desideri avere maggiori chiarimenti, telefonaci pure:

AGAI - Associazione Giovani Aritisti Italiani
Circonvallazione Clodia 36/B
00195 ROMA
Tel. 06/31.54.90 - Fax 06/38.06.27

SCHEDA D'ISCRIZIONE

Io sottoscritto/a .....
nato/a .....il.....
nazionalità.....
residente a .....
via .....cap. .....
prov. .....tel.....

(scrivere in stampatello)

Chiedo di essere iscritto alla 3a edizione di "Primodisco" Festival dei Giovani in qualità di:

O CANTANTE O SHOWGIRL
O CANTAUTORE O GRUPPO MUSICALE
O COMICO O FANTASISTA
O STRUMENTISTA O IMITATORE
Iscritto alla SIAE OSI ONO
Qualifica.....

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE per Amiga L.79.900

MICROPROSE GOLF

Niente da dire: invece che ripiegare sui soliti aggettivi o sostantivi strani tipo "Tournament Mega Professional Advanced Golf Simulator" o chiamare in causa tipi altrettanto strani per dare luogo a un "Pincopallino Golf", la Microprose preferisce andare sul facile per la seconda volta (la prima è stata Microprose Soccer) tirando fuori un bel Microprose Golf. Modesti davvero!

Bah, non pensateci troppo, tanto non è affatto impossibile che il nome del gioco venga convertito dai videogiocatori nostrani in MicroGolf (MicroSoccer docet) per ragioni di brevità, con non troppa gioia della suddetta software house.

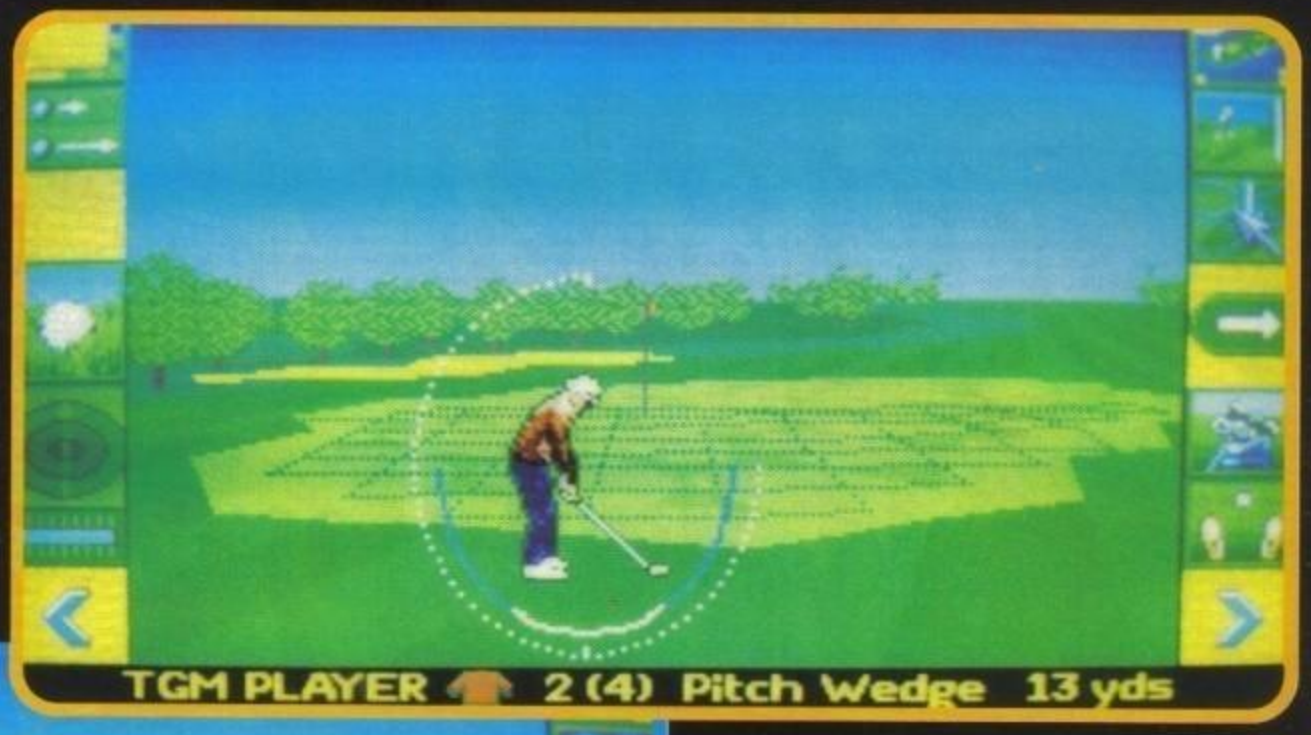
Pensate al gioco, piuttosto, che, come avrete capito, altro non è che il celeberrimo sport di origine inglese (a proposito, sono già le cinque, scusatemi che vado a farmi un tè... glug, gluuug, roaaar, slurp, crick, sciaaf, sbam... rieccomi!). Cosa si può dire sul golf? Penso lo sappiate più o meno tutti: si tratta di completare un percorso di diciotto buche nel minor numero di tiri possibili. Questa è la variante più diffusa e più giocata e prende il nome di strokeplay (e da noi di "sfida a par"). Un'altra versione, meno nota, ma non per questo meno divertente (anzi, si presta benissimo a sfide pecuniarie), è il matchplay, in cui ci si sfida a completare ogni singola buca nel minor numero di colpi. In caso di parità i soldi in palio per quella buca vanno ad aggiungersi al montepremi della buca successiva. Inoltre, tanto per aumentare la tensione e, di conseguenza, movimentare un po' il gioco, le ultime buche valgono sempre di più di quelle iniziali. Attorno a questi due tipi di gioco sono state costruite numerose varianti, anche a squadre, che sarebbe un pochino lungo stare a spiegare. Mi limiterò ad accennare che in genere c'è una squadra di due o tre persone, che si alternano al tiro, contro un uomo solo, oppure sempre una sola persona contro una squadra che però utilizza solo i tiri migliori dei propri singoli componenti. Ma cominciamo pure a giocare (ergo, scegliete prima giocatori umani o computerizzati, destrini o mancini, mazze ecc.): vi viene presentata la mappa isometrica della buca (ad essere sincero è la mappa di DUE buche messe insieme, per risparmiare spazio su disco, e tra l'altro si può stranamente sconfinare nella buca sbagliata senza problemi) sulla quale dovete scegliere la direzione del

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

vostro tiro prendendo come riferimento ostacoli vari e la parabola del colpo calcolata in base alla mazza che intendete usare.
Dopodiché passate alla visuale in 3D, dove dovete calibrare la forza e l'effetto del tiro (e magari anche qualcosina d'altro come la posizione dei piedi). Una volta sul green farete i conti con un metodo abbastanza nuovo di decifrare le pendenze: griglia isometrica e possibilità di vedere da tre punti diversi: dalla palla, dalla buca e da fianco. In compenso, per facilitarvi il lavoro, il computer provvede automaticamente a calcolarvi la forza necessaria (rappresentata da una bella righetta trasversale sulla barra di potenza) per un colpo "ideale" (cioè



terreno perfettamente orizzontale, di media velocità, ecc.), ragion per cui non potete mai sbagliare di molto. Ed eccoci ad un'altra novità del gioco: l'introduzione degli handicap. Come ben sapete sono abbondantemente usati nel vero golf per permettere ai novellini di misurarsi più o meno alla pari coi campioni. Più o meno è così anche qua: potete sfidare avversari computerizzati più abili (salvo i campioni del gioco, per i quali ci vuole un handicap nullo) di voi senza alcuna soggezione, anzi con concrete possibilità di vittoria. Sfortunatamente dopo un paio di tornei di pratica, quando ormai si dovrebbe riuscire a venire a patti più o meno sempre col par, gli handicap sono più di peso che di aiuto e scrollarseli di dosso è lungo e difficile: secondo un calcolo molto approssimato bisognerebbe completare qualcosina come dieci tornei (180 buche) con punteggio nullo senza tener conto degli handicap. A questo proposito avrei sicuramente apprezzato un giocatore senza handicap già salvato su disco dalla Microprose ad uso e consumo degli utenti già in gamba. G.B.

Amiga

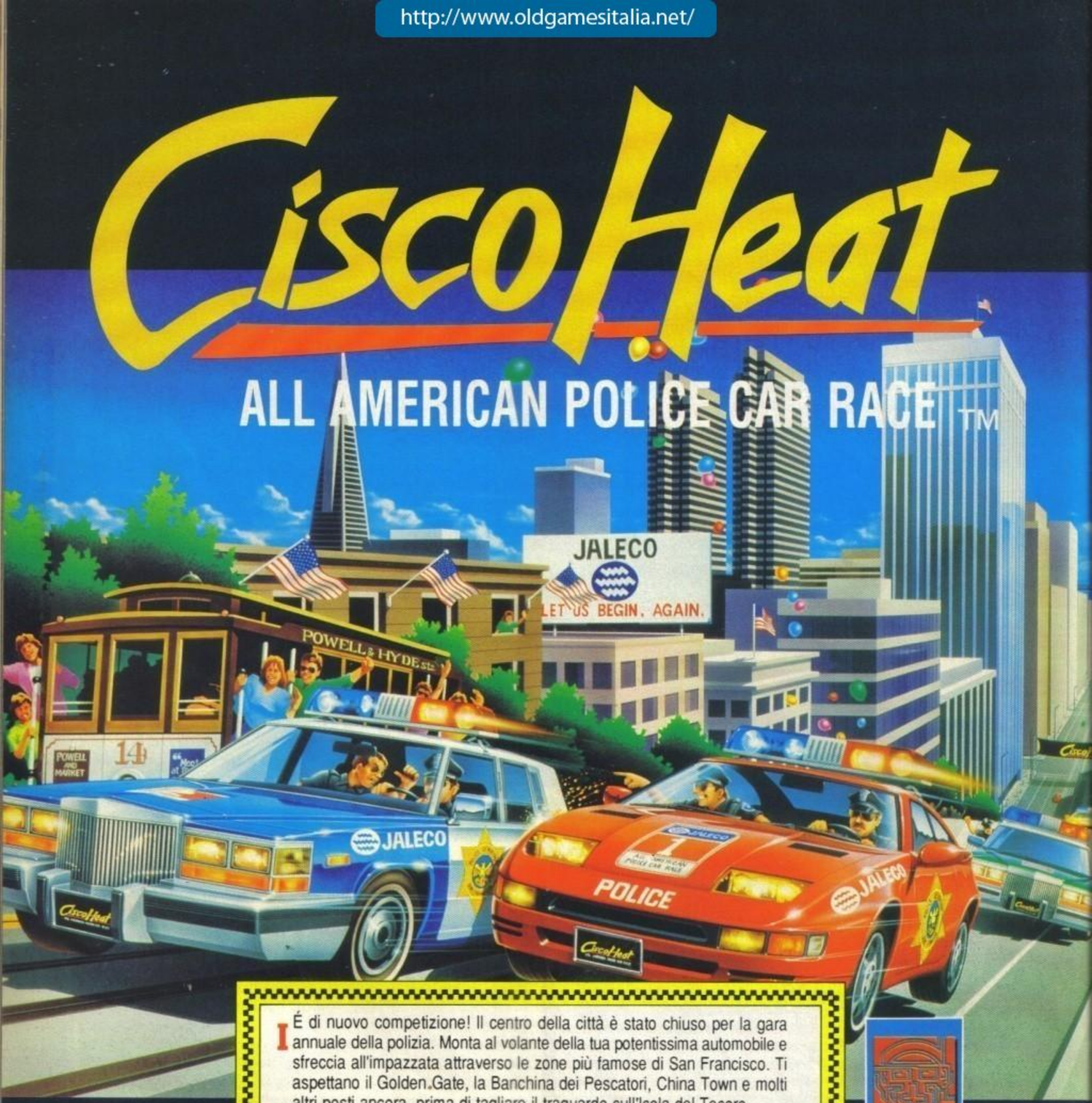
Fate un attimo di pausa e domandatevi perché mai si dovrebbe scomodare la grafica 3D solida (che poi è più piatta che solida) per simulare un gioco di golf. Per avere tanti scenari molto accurati con tanto di dislivelli? OK, peccato che sia già stato fatto in Jack Nicklaus con risultati visivi migliori (anche se poi la grafica era lentissima). O forse per permettere di muoverci liberamente per il campo da gioco con la consueta libertà e leggerezza che, per ora, solo la grafica solida ci può dare? Questo sì che sarebbe un bel motivo e in effetti Microprose Golf ci permette (tra le altre cose) di seguire la pallina per tutto il suo volo. Il come è un'altra faccenda: animazione scattosina pur con un vistoso taglio nella distanza visuale e un limitato uso dei colori. Ovvero: nessuno ha pensato alla velocità. A questo punto si è soliti ripiegare sulle visuali a scenario fisso (e pallina in moto) come quella che tanto mi piaceva già in PGA Tour Golf (cioè dal punto di atterraggio). Pollice verso, dunque? Ma neanche per sogno: pur con le sue limitazioni grafiche il gioco è sicuramente il più accurato e ricco di opzioni visto finora su Amiga. Tanto per cominciare potete pianificare la direzione del vostro tiro sulla mappa della buca (e non cercando di decifrare quel poco che si vede all'orizzonte come si fa di solito), poi avete un bel po' di opzioni di Replay (con tanto di salvataggi), sei percorsi, una buona serie di varianti di gioco (anche se molte sono decisamente un po' forzate), la possibilità di definire l'abilità del computer e i ben noti handicap per i principianti (anche se su questi ultimi ho già espresso le mie riserve in merito). Ricordatevi, però: il gioco vuole un Megabyte di RAM; cosa se ne faccia poi è un mistero...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Cisco Heat

ALL AMERICAN POLICE CAR RACE ™



É di nuovo competizione! Il centro della città è stato chiuso per la gara annuale della polizia. Monta al volante della tua potentissima automobile e sfreccia all'impazzata attraverso le zone più famose di San Francisco. Ti aspettano il Golden.Gate, la Banchina dei Pescatori, China Town e molti altri posti ancora, prima di tagliare il traguardo sull'Isola del Tesoro.
5 livelli di sfida: solo i piloti "top class" possono farcela!
Schiaccia il pedale dell'acceleratore e gareggia per la gloria.

LEADER

iMAGE WORKS

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

© 1991 Jaleco Ltd. Cisco Heat ™ is a trademark of Jaleco Ltd Japan. This game has been manufactured under licence from Jaleco Ltd Japan.
© 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd.

http://www.oldgamesitalia.net/

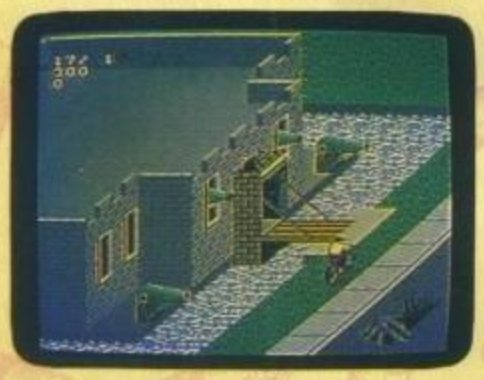
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fai attenzione, è tornato!

PAPERBOY 2

Nessuna finestra è al sicuro. Nessuno steccato è troppo alto. Lo strillone è deciso a consegnare il quotidiano ai suoi abbonati a tutti i costi.
Lanciando giornali a sinistra e a destra, scorazzando in tre direzioni, questo intrepido corriere visita case e quartieri e tiene testa ad un numero inimmaginabile di imprevisti in nuove esilaranti sequenze di gioco.
Accetta la sfida e scegli di essere Paperboy o Papergirl in sella ad una velocissima BMX!



Copyright 1991 Tengen Inc.
Paperboy 2 is a trademark of Tengen Inc.
All rights reserved

C64
Amiga
Pc

MINDSCAPE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Psygnosis per Amiga, Lire 49.900 L. 49.900

BARBARIAN II

Dopo la Palace, la Psygnosis ci riprova. Sarà il fascino degli eroi d'altri tempi ad averli spinti a programmare un gioco senza grandi innovazioni? Chissà... lascio a voi giudicare (ma permettetemi un'opinione).

Hegor ritorna sugli schermi di Amiga in questa nuova avventura firmata da una delle Software House qualitativamente più acclamate del mondo. E ci ritorna più piccolo del consueto, un po' gobbo e dotato di due piedoni lunghissimi e sproporzionati alla Dirk di Dragon's Lair.

Il suo compito, come potreste benissimo pensare, consiste nel girare e rigirare per le strade, i boschi, le segrete, i tunnel sotterranei e le altre mille locazioni in cerca di tesori, pozioni magiche, armi e, soprattutto, punti.

Tutto questo per cercare di sconfiggere il cattivissimo Necron che lo sta aspettando da anni e che ancora non l'ha visto sbucare dal profondo della Terra.

Oltre cinquanta sono i nemici che potrete incontrare per le strade del gioco, e tutti sono ben disegnati, anche se un po' piccolini, e immaginati secondo una logica abbastanza "ribrezzevole" perché siano credibili e perché l'atmosfera del gioco non sia rovinata; tutto questo corredato da una cosa come 2000 frame di animazione che assicurano un gioco fluidissimo e molto curato dal punto di vista grafico.

Non manca neppure la presentazione iniziale a cui ormai la Psygnosis ci ha abituati fin dai tempi di Shadow Of The Beast, ma questa volta si tratta di immagini un po' consuete e soprattutto non molto lunghe. Comunque sia il gioco non è fi

Durante il vostro viaggio nel mondo di Nevron avrete la possibilità, come accennavo pri-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
79%

Amiga

Ho trovato Barbarian II un po' ripetitivo e non troppo innovativo: mi sono chiesto perché una grande Software House come la Psygnosis abbia scelto di produrre un gioco che non alza il suo standard qualitativo, né graficamente, né concettualmente. L'idea è vecchiotta e già vista, e anche l'innovazione della gestione di armi e oggetti con l'aiuto della tastiera non è certo un gran scoperta. Lo sprite, anzi, gli sprite sono piccoli e l'eroe è davvero un po' sproporzionato. Graficamente non è il massimo e anche le routine di parallasse tanto acclamate e ammirate della Psygnosis qui non si fanno vedere: tre livelli è il massimo che ho visto. Sarà che la Pandamonium (incrocio fra Pandemonio e il Panda, simbolo del gruppo di programmatori) è al suo (credo) primo lavoro importante, sarà che su questo titolo la Psygnosis non è che abbia puntato molto (il titolo di punta di questo periodo è Leander, che indubbiamente è un gran bel gioco), a me questa realizzazione è parsa un po' datata e inutile, anche se comunque ben fatta e soddisfacente per gli amanti del genere. Come sempre belle le schermate statiche e ricchissime d'atmosfera le colonne sonore.

ma, di recuperare oggetti utilissimi per portare avanti la vostra ricerca, ma non dimenticate che solo tre saranno quelli trasportabili: meglio l'arco o la spada? L'ascia o la mazza? La televisione o la lavatrice? (Ma cosa c'entra?!?) E qui sta la parte strategica del gioco, perché solo alcune armi possono sconfiggere un determinato tipo di mostri, e non solo, ma le armi, quando vengono usate, si consumano, e così potreste avere mollato una lancia per una spada che dopo due colpi se ne va in briciole. Un indicatore apposito però vi svelerà, oltre alla vostra salute fisica, anche la "salute" dell'arma in questione, e quindi fate molta attenzione a scegliere le cose giuste, se non volete perire miseramente (con tanto di sequenza "mortuaria" eliminabile, come da standard Psygnosis). Non mancano poi i negozi con il quale scambiare il proprio denaro per ottenere nuove armi o pozioni [illegible], come è ormai consuetudine stabilizzatasi [illegible] genere di giochi. Il gioco si comanda col joystick e con la tastiera (ma ci sono diverse opzioni anche sul tipo di gestione) e non è molto difficile farci presto l'abitudine rendendolo del tutto piuttosto giocabile anche dai meno esperti del genere. Finalmente sono sparite le noie terribili della prima versione di Barbarian.

In definitiva Barbarian II è un arcade adventure piacevole e molto giocabile, anche se probabilmente non molto soddisfacente dal punto di vista grafico perché mi è parso che si sia dato più spazio alla quantità piuttosto che alla qualità del gioco. Piacerà molto agli amanti del genere, mentre per gli altri ci sono titoli a mio avviso più avvincenti e interessanti di questo che, in definitiva, non mi è parso né carne, né pesce, né Barbarian, né Shadow Of The Beast.

Stefano Gallarini

PER VIA AEREA DALLA PSYGNOSIS

Air Support, questo il titolo del nuovo gioco strategico che la Psygnosis sta per proporre al pubblico degli appassionati. Non sappiamo bene di che si tratta perché le foto ci sono arrivate così, senza arte, né parte. Vi piacciono molto? Benissimo, lo diremo a quelli della Psygnosis così saranno contenti. Per quanto riguarda il nostro giudizio, che dire? Alla recensione l'ardua sentenza.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO	tel.02/323492
UFFICI	tel.02/3270226
FAX 24h	tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI	tel.02/33000036

DICEMBRE-APERTO TUTTI I GIORNI FINO AL 24

VORTEX ATONCE-PLUS

IL NUOVO EMULATORE AT PER AMIGA 500, A500 PLUS, A2000

Il vortex ATonce-Plus è l'emulatore AT CMOS 80286 16 Bit ad alte prestazioni per l'Amiga 500, l'Amiga 500 plus e l'Amiga 2000 e lo converte in un potente computer AT-compatibile. Esso fornisce un clock 16MHz e raggiunge un Indice Norton SI di 16,2. Ogni ATonce-Plus viene fornito con 512 KB di vortex FAST-RAM e uno zoccolo per un coprocessore aritmetico 80C287-12 opzionale.

Tutti i 640 KB standard della memoria DOS sono disponibili in un Amiga con 512 KB di RAM. La memoria oltre il primo MB può essere configurata da DOS come memoria Estesa/Espansa e in "Protected Mode".

Con l'ATonce-Plus si possono usare migliaia di programmi DOS, e tutto ciò in multitasking con l'AmigaDos. L'ATonce-Plus non influisce sul normale funzionamento del Amiga, ed è totalmente trasparente quando non in uso. L'ATonce-Plus rende accessibile tutto l'ambiente del Amiga: i hard disk corrispondente alle specifiche Commodore, i disk drive interni ed esterni, le porte seriale e parallela e tutte le specifiche Commodore, i disk drive interni ed esterni, le porte seriale e parallela e tutte le specifiche dei computer AT, il suono, l'orologio in tempo reale e la RAM CMOS.

ATonce-Plus permette di emulare le schede video EGA e VGA grafica monocromatica, CGA, Hercules, Olivetti e Toshiba 3100.

Il Gate Array vortex, l'emulazione Chip-Level ed il BIOS AT dedicato garantiscono alte prestazioni ed un elevatissimo grado di compatibilità.

L'ATonce-Plus è corredato di un manuale dettagliato e della software d'emulazione e d'installazione. Il sistema operativo DOS non è compreso. Il compattissimo circuito SMT a basso assortimento può essere montato in modo molto facile e senza saldature. L'ATonce è la migliore scelta.

OFFERTA LANCIO

L.499.000 IVA COMPRESA

IMPACT VISION 2/4 PROFESSIONAL VIDEO ADAPTER FOR THE AMIGA 3000

A2091 40 MB HARDCARD 45MB SCSI ESPANDIBILE 2MB RAM x A2000

L.750.000

DRIVE INTERNI/ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALTA QUALITÀ

GARANZIA 12 MESI

• DRIVE INTERNO PER AMIGA 500	L. 149.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT	L. 149.000
• DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)	L. 139.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4	L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

AMIGA ACTION REPLAY III

DISPONIBILE IN ANTEPRIMA DA DICEMBRE!

NOVITA'

NUOVA ESPANSIONE 1MB PER AMIGA 500 PLUS

1MB CHIP RAM

L.169.000

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

512K per A500	L.65.000
512k + clock per A500	L.85.000
*1,5 MB "PLUS" + clock	L.199.000
*4 MB + clock	L.499.000

*ora consentono la vista di 1 MB di chip ram con il nuovo AGUSS 8372.A

2 MB per A1000	L.399.000
2 MB per A2000	L.390.000

HAM 07	AMIGA ACTION REPLAY III PER A500/1000	L.169.000
HAM 08	AMIGA ACTION REPLAY III PER A2000	L.189.000

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 & 2000, con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendo così di creare copie di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, vite infinite ecc.) permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento, riprenderlo nello stesso punto, salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco consentendo una facile hardcopy anche su stampante, funzione moviola (rallenta programmi e giochi). Potente virus detector, spite editor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina, questo e molto, molto più ti aspettano in Amiga Action Replay III. Il tutto ad un prezzo eccezionale! Versione originale con manuale in italiano.

COMMODORE POINT

AMIGA 500
AMIGA 500 PLUS
AMIGA 2000
AMIGA 3000
"AI PREZZI PIÙ BASSI D'ITALIA"

CON GARANZIA COMMODORE 4 OMAGGI

1° GVP-POINT IN ITALIA GVP

GREAT VALLEY PRODUCTS INC.

RIVENDITORE AUTORIZZATO

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES
COMPUTERSHOP

VIA VITRUVIO 37 - MILANO - CAP 20162

TEL. 02 / 295.201.84 - 295.201.80

Commodore 64	L. 240.000
Disk drive 1541 II	L. 250.000
Amiga 500+mouse	L. 690.000
Amiga 500 plus	L. 790.000
Amiga 2000	L.1.350.000
Monitor 1084S	L. 450.000
CDTV	L.1.200.000
Tastiera X CDTV	L. 150.000
Drive X CDTV	L. 220.000

- NEC P20 24 aghi
  L 690.000

- NEC P30 24 aghi - 136 cl
  L 990.000

- NEC P70 24 aghi - 136 cl
  L 1.450.000

- Laser IIIP
  L 2.100.000

- Commodore 1270
  L 300.000

- Commodore 1230
  L 300.000

- Star LC200 a colori
  L 530.000

- Star LC24 24 aghi
  L 790.000

Vasto assortimento di software:

- MS-DOS
- AMIGA
- CDTV
- GAMEBOY
- MEGADRIVE
- GAME GEAR
- SUPERFAMICON

Cabinet professionale A500
L. 130.000

DRIVE AMIGA

Con contatracce	L 199.000
Esterno	L 130.000

CONSOLE

Gameboy	L 145.000
Sega Megadrive	L 280.000
Game Gear	L 279.000
Super Famicon	L 400.000

ACCESSORI AMIGA

ATONCE	L 390.000
ATONCE 16MHz VGA	L 590.000
KCS PC-Board	L 490.000
Scanner	L 490.000
Espansione A500 Plus	L 80.000
Espansione 4MB ORAM	L 199.000
Espansione 4MB	L 399.000
Espansione 2MB A2000	L 350.000
Espansione 2MB esterna	L 350.000
Mouse	L 45.000
Selector mouse	L 29.000
Action Replay III	L 189.000
Interfaccia MIDI prof.	L 110.000
Genlock semiprof	L 599.000
Genlock A2000 Super VHS	L1.200.000
Hard disk A590	L 690.000
Kickstart ROM V2.04	L 130.000

Hard disk GVP II 52 MB X A500
con espansione fino a 8MB
L. 1.150.000

Hard disk GVP II 52MB X A2000
L. 950.000

Hard disk GVP II 105MB X A2000
L. 1.590.000

Monitor -NEC Multisync 3FG-
-VGA 1024 x 768-

L. 1.050.000

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA

PAGAMENTI RATEALI SENZA CAMBIALI E SENZA ANTICIPO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

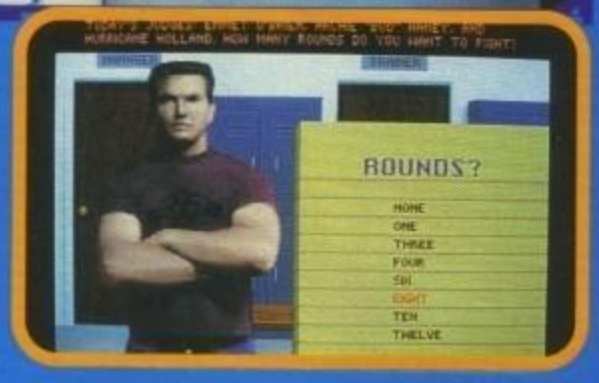
Cinemaware per PC L. 69.900

"Adrianaaa! Dove sei? Adriaanaaaaa!". "Eccomi, tesoro". "Preparami un caffè che devo giocare a TV Sports Boxing".

GAMES machine

STAR PLAYER

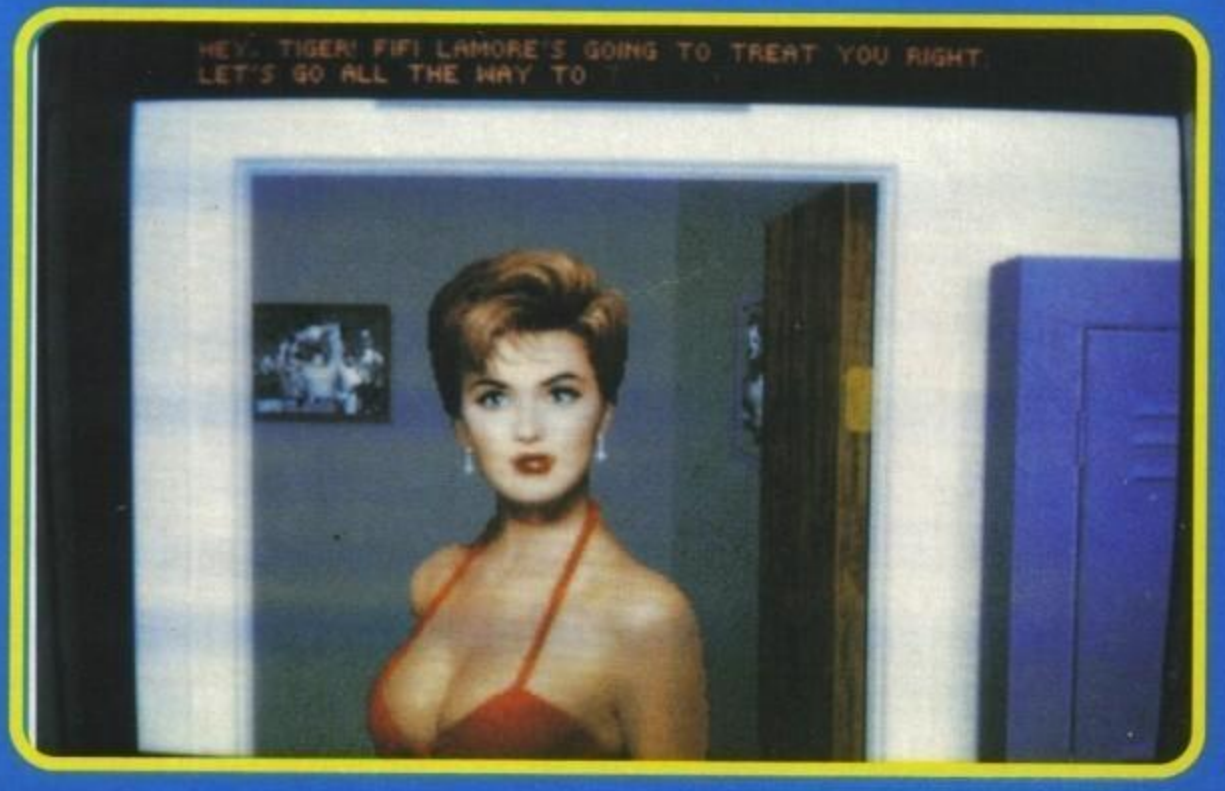
TV SPORTS BOXING



Bando alle ciance, perché riguardo al gioco c'è parecchio da dire. Anzitutto quello di TV Sports Boxing è un pugile particolarmente stacanovista, dato che tutta la sua esistenza si svolge tra gli angusti spazi di un ring, della palestra, dell'ufficio del suo manager, di un negozio di articoli sportivi e di una schermata di opzioni.

In quest'ultima vi consiglio di soffermarvi a incrociare i guantoni con qualche Sparring Partner per fare un poco di indispensabile pratica, se non volete che la vostra carriera di pugile sia brevissima. I colpi del vostro repertorio sono per fortuna abbastanza limitati, il pugile sarebbe diventato altrimenti incontrollabile, disponete di jab, diretto, gancio, cross (Che cos'è un cross? Uhm, ehm, sì, insomma è un pugno! (e fa male!)) oltre a uppercut destro e sinistro, tutti dotati di diversi allunghi, velocità e sopratutto diversa potenza. Il pugile può stare in posizione eretta oppure abbassato (a seconda del manager, vedi foto... NdMax), due pugili per colpirsi devono essere in posizioni diverse, altrimenti i colpi verranno automaticamente parati dai guantoni dell'avversario (a meno che questi non si sia scoperto per un colpo particolarmente lento). Detto così sembra molto semplice, ma bisogna assistere a una partita per verificare la complessità delle tattiche che si possono elaborare e il realismo visivo del combattimento: i due pugili avanzano fintando e accucciandosi, tenendo a distanza l'avversario che si avvicina a testa bassa con jab e diretti, oppure avanzano nella sua stessa posizione e spostandosi rapidamente per colpirsi con dei ganci o uppercut. Non è solo questione di riflessi puri, bisogna avere sempre presente quale colpo e in quale posizione è più efficace, quale tattica tenere con un certo pugile, se tenerlo a distanza o dargli addosso, in base alle caratteristiche dei contendenti. Il Knock out arriva quando esaurite le forze (stamina) per i colpi ricevuti o per quelli che voi avete mandato a vuoto, che vengono comunque recuperate con il tempo (il livello massimo di stamina cala in maniera irrecuperabile per i colpi ricevuti, in particolare per quelli alla figura). Il K.O. definitivo arriva al terzo atterramento in una ripresa, per ferita o quando il lungo combattimento ha completamente esaurito la resistenza della testa o della figura.

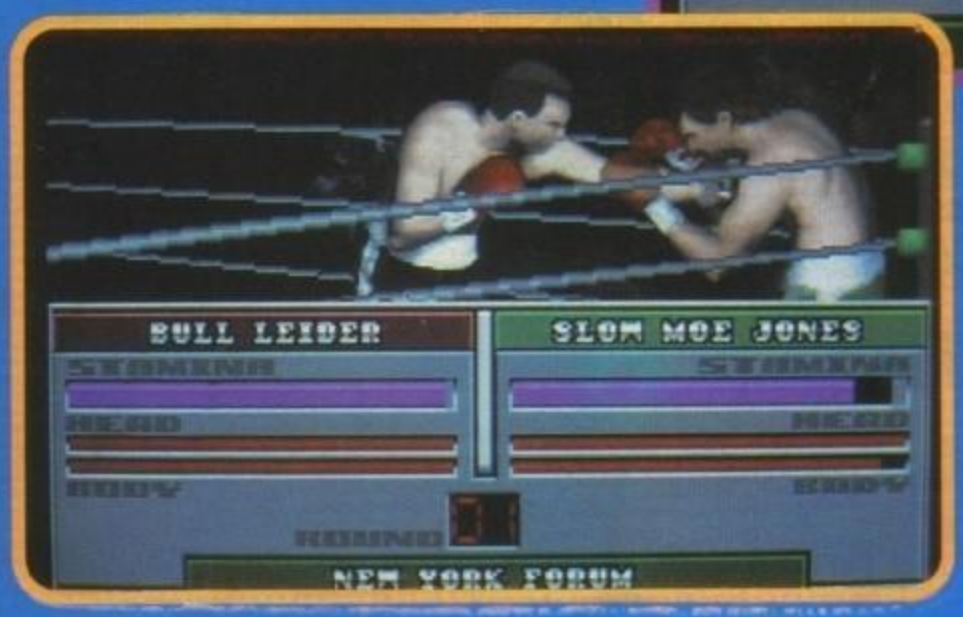
Nella fase di creazione del pugile, molto simile a quella di un personaggio di un RPG, vengono stabilite le sue caratteristiche. Si comincia dallo stile di pugilato che può variare, attraverso diverse sfumature, dal picchiatore puro al ballerino (questo in caso decidiate di lasciare controllare il vostro pugile al computer). Si passa poi alle caratteristiche fisiche come peso, altezza, allungo, potenza e velocità dei colpi, capacità difensive, resistenza, capacità di recu-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

pero e resistenza alle ferite. Si può perfino comporre un approssimativo identikit di note facce pugilistiche (Marvin "Marvelous" Hagler lives) con cui dare volto (ancora per poco) al vostro alter ego. A dire il vero all'inizio il proprio pugile è una mezza ciofeca che si farà gonfiare da qualsiasi pugile appena decente, tutte le vostre speranze sono boxare bene (è questo che conta per il punteggio degli arbitri) e utilizzare i power punches, colpi caricati che sono più lenti, ma anche più potenti (me ne ero dimenticato prima, sorry), cercando di finire ai punti senza farvi mettere KO (Oliva, Stecca, Damiani (essì, ma devi farti male anche ad una caviglia, altrimenti che gusto c'è? Una vera disdetta



comunque)& Co. docet) , buttare giù un'avversario dalla maggiore resistenza è praticamente impossibile. In questi casi vi consiglio d'affidarvi alle cure di un allenatore o acquistare particolari equipaggiamenti che incrementino alcune vostre caratteristiche per un periodo limitato di tempo. Per acquistare è però necessario quel denaro che vi può procurare solo un manager e anche qui c'è un discreto campionario tra cui scegliere (io non avrei dubbi... ndMax). A seconda della sua abilità contrattuale potrete avere incontri più o meno pagati con avversari più o meno quotati, si va da John Daniels, un mediocre organizzatore a una certa Fifi Lamore (. . . Fifi Lamore!!!): sotto le sue cure i pugili ottengono ottimi contratti, ma subiscono anche improvvisi e inesplicabili cali di rendimento, mah!

Stefano Giorgi

HARWARE

Serve come minimo un AT a 12Mhz con 640K (550 liberi) e scheda EGA, anche se per godersi tutti e 256 i colori sia delle schermate che dei combattimenti È necessaria la VGA. Sono supportate le schede Roland e Adlib oltre al joystick.

PC

Davvero notevole! Mi è sempre piaciuta l'idea del "realismo televisivo" della Cinemaware, visto che il realismo in prima persona è cosa ben diversa e ben più difficile da simulare (altri ci hanno provato, anche con la boxe, con risultati spesso non eccelsi). E graficamente TV Sports Boxing è impressionante: abbondano le schermate a 256 colori (forse qualcuno di meno), ma soprattutto i pugili sono animati benissimo e reagiscono con una discreta prontezza ai comandi dati (anche se sul mio AT 12 Mhz la relativa scattosità dei movimenti ha dato qualche problema) e soprattutto ai colpi ricevuti, un'atmosfera veramente televisiva completata anche dagli ottimi effetti digitalizzati dell'altoparlantino (se avete anche una scheda sonora potete anche gustarvi qualche discreta musichetta introduttiva). I combattimenti non sono appesantiti da un numero eccessivo di comandi: sono in fondo solo sei, ma saranno necessarie diverse partite prima di riuscire a tirare qualche serie di colpi veramente efficace, permettendo comunque una buona varietà di strategie possibili. Componente strategica che non si limita alla sola parte del combattimento, ma riguarda strettamente le caratteristiche fisiche del pugile e quindi tutto quello che succede al di fuori del ring. Il gioco può essere a volte estremamente frustrante, quando non si riesce a venire a capo di un'avversario che riesce sempre a colpire per primo o che non potete buttare giù perché molto più forte di voi (dicesi complesso da inferiorità manifesta... NdMax), ma si tratta probabilmente di fare un poco di pratica e soprattutto di allenare a fondo il pugile (soluzione del complesso!). Il gioco ha infatti uno svolgimento estremamente lento, dovrete passare parecchio tempo nelle serie inferiori, niente carriere alla Mike Tyson: la longevità ringrazia.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
93%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' ARRIVATA L'ORA DI CAMBIARE IL TUO VECCHIO COMPUTER!

SE HAI INTENZIONE DI ACQUISTARE UN AMIGA, UN CDTV O UN PC IBM COMPATIBILE VIENI DA NOI POTRAI PERMUTARE IL TUO COMPUTER

Queste sono le valutazioni dell'usato:

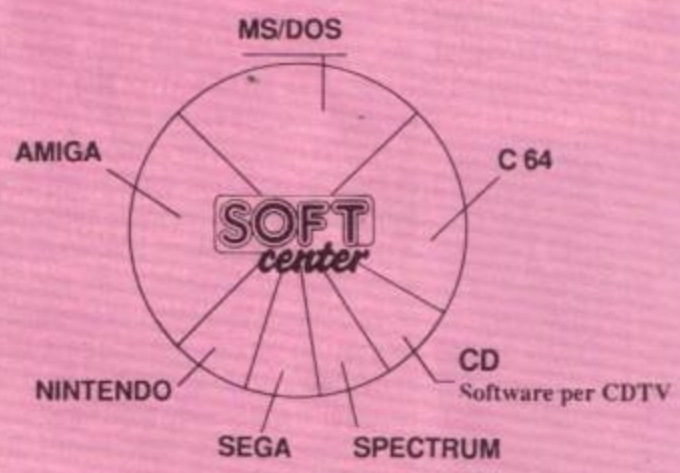
Commodore 64 New L. 80.000
Floppy Disk Drive 1541 II L. 90.000
Monitor Colori L. 100.000
Stampante L. 100.000
Amiga 500 (1.3) L. 400.000
Amiga 2000 (6.2) L. 800.000

CAUSA TRASFERIMENTO PREZZI INTERESSANTI
SU TUTTA LA LINEA PC MS/DOS (SCONTI FINO AL 50%)
CHIEDI IL TUO PREVENTIVO

IL CURSORE

Via Campo dei Fiori 35 - 20026 Novate Mil. (MI) Tel. 02-3548765 Fax 02-3544283

IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE E HARDWARE
SERVITO DA PERSONALE SPECIALIZZATO



COMMODORE POINT

AMIGA 500 PLUS	£.	739.000
AMIGA 2000	£.	1.490.000
AMIGA 3000	£.	telefonare
CD TV *(novità)*	£.	telefonare

ACCESSORI PER COMMODORE

VIDEON 3 *(digitalizzatore video + Photon paint 2.0 in italiano)*	£.	599.000
CANON ION *per riprese fotografiche*	£.	telefonare
SCANNER *a partire da*	£.	439.000

LINEA PC/MS-DOS

ACCESSORI MS/DOS

AD LIB *Scheda musicale*	£.	199.000
CANON ION PC KIT(*Videocamera a colori + scheda digitalizzatrice +software gestione immagine in tutti i formati*)	£.	2.499.000
MODEM *interni ed esterni a partire da*	£.	294.000

"PREZZI IVA INCLUSA"

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ELETTRONICA CENTOSTELLE s.r.l.

Via Centostelle, 5/a - Firenze - Telefono (055) 61.02.51 - 60.81.07 - Fax 61.13.02

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIETE QUI PER DIVERTIRVI? VI ACCOMPAGNO...NE AVEVO GIUSTO VOGLIA....

DI CERTO :

DR. SOFT & MR. HARD

THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES

Via Amatrice n. 24 (Parallela Viale Libia) - ROMA

Tel. 06/8389183 - prenderà il 06/86203556

... PER IL TUO DIVERTIMENTO È IL POSTO GIUSTO!!!

SOFT

SOFTWARE - HARDWARE
VIDEOGAMES & ACCESSORI

VIDEOGAMES ORIGINALI PER : COMMODORE 64 AMIGA ATARI PC COMPATIBILI NINTENDO ECC...
JOYSTICK MOUSE CAVETTERIA DISCHI ECC... ECC...
ACCORRETE... VI ASPETTIAMO!!!

COLLEGAMENTO "MODEM" SU MIRAGE BBS - TEL. 06/9107872

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS per Amiga L. 49.900

Roma, via Ermenegildo da Milano 12345 (nota combinazione di "Balle Spaziali"), secondo piano, prima porta a destra. Insegna sulla porta: "Quartier generale segretissimo: vietato l'accesso ai non autorizzati". E un po' più sotto: "Riunione importantissima in corso. Niente microspie, grazie!". Origliamo un pochino! "Signor Ammiraglio, la nostra flotta va a rotoli: siamo pieni di ufficiali scarsi e perdiamo mediamente una nave al minuto. Dovremmo addestrare i nostri uomini con qualche simulatore". "Bene, assumete la prima software house che trovate

STRIKE FLEET™

e ditele di programmare un simulatore navale moderno e fatelo passare per videogioco. E che nel giro di qualche mese tutti i futuri campioni di questo gioco siano arruolati e messi sulle nostre navi!". "Sarà fatto signore!". E così nacque Strike Fleet.

Allora: 4 scenari, 14 missioni singole o campagna di 8, 10 tipi di navi (più 2 di elicotteri), possibilità di controllare fino a 16 mezzi in quasi contemporanea, 18 tipi di nemici (tra sub, navi e aerei), una decina di armamenti diversi. FINE (sto già cominciando a dare i numeri)!
Come? Non vi basta? Accidenti, che esigenti! Va bene, ricomincio SENZA dare numeri!
Siete il solito ufficialetto imbranato che deve dimostrare di saperci fare a comandare e proprio per questo deve scegliere una delle X missioni per colare a picco il maggior tonnellaggio possibile di ferraglia nemica. All'inizio di ogni missione dovete adoperare i punti a vostra disposizione per costruirvi una flotta (secondo il solito criterio: poche navi buone o tante cattive). Dopodiché non vi resta che piang... ehm, partire e scrutare ben bene i vostri strumenti, i soliti radar e sonar, che possono essere configurati come attivi o passivi a seconda delle vostre esigenze d'efficacia.
Una volta che avete localizzato qualche nemico (rappresentato da punti o lineette in colore rosso morte, tanto per darvi un idea della sua pericolosità), non vi resta che selezionarlo per vederlo apparire sulla visione binoculare in alto, e dar quindi fondo al vostro arsenale sulla destra, che comprende missili vari, siluri, chaff ed efficacissimi cannoni, che comunque impiegano un secolo ad affondare una nave.
Fortunatamente potete contare anche sulle altre navi del vostro gruppo per fare strage, per cui ricordatevi ogni tanto di cambiare ponte con la consueta velocità della luce che solo i videogiochi ci possono dare e di sfruttare sempre al massimo tutti gli armamenti delle varie navi, possibilmente in direzione del nemico...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Amiga

Al di là dei nomi non certo sconosciuti che stavano dietro al programma (EA e Lucasfilm) era un po' azzardato prevedere un completo successo della conversione di un gioco per 64 vecchio di 3 o addirittura 4 anni. Al giorno d'oggi, infatti, siamo abituati a standard ben più avanzati per quanto riguarda i simulatori navali (grafica solida con decine di visuali, tanto per capirci). In un gioco in cui la parte del leone la fa la visione strumentale non molto ben particolareggiata o la vista binoculare (poiché la videata esterna principale è inanimata per il 95% del tempo), che tipo di innovazioni ci dovremmo aspettare? Un mucchio di scenari e una varietà incredibile? Oppure una tensione arcade o strategica altrettanto appassionante? No, purtroppo tutto questo rientra più o meno negli standard. L'unica cosa che mi ha colpito abbastanza favorevolmente è la possibilità di comandare non una sola nave, ma bensì una flotta intera: consigliabile, in poche parole, a tutti quelli che si erano appassionati sul vecchio 64 o che non riescono a prender sonno senza aver affondato almeno un paio di corazzate.

Se ancora non vi bastasse, da qualche parte dovreste avere un elicottero nel cappello da mandare nei pressi del nemico e utilizzare i suoi sensori per localizzare e colpire il nemico a distanze maggiori.
E se per caso vi annoiate perché i nemici non si vedono mai? Nessun problema: accelerate pure il tempo fino a 128 volte, così vi fanno fuori subito! G.B.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
71%

ELECTRONIC NEWS

A parte questo discreto Strikefleet, un titolo nel complesso senza troppe pretese, l'Electronic Arts tiene in serbo due grosse sorprese per questi primissimi mesi del 1992. Sono infatti previsti un data-disk e un seguito per i due titoli "divini" più famosi della storia del software. Mi riferisco a POWERMONGER WORLD WAR ONE e POPOLOUS II, che contiamo di recensire, probabilmente entrambi, sul prossimo numero (visto che per un pelo non siamo riusciti ad infilarli in questo stesso, un vero peccato!). Per quanto riguarda gli altri titoli annunciati, sempre a breve scadenza, vi ricordo l'atteso simulatore BIRDS OF PREY e l'interessantissimo STAR TREK V (ispirato al film: spettacolari le fasi arcade in stile Wing Commander con un sacco di buona grafica, ovviamente VGA), entrambi sono previsti solamente per PC (con la versione Amiga che "potrebbe" comunque seguire in seguito, quando non lo sappiamo), sempre per PC è praticamente ultimata ala conversione del Powermonger originale; attendetevi comunque nuove notizie... Non appena le avremo reperite! Max

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE PERIPEZIE
DI DUE
PESTIFERI
GEMELLI

CAPCOM® USA

campati all'ira di un malvagio Signore della Guerra e improvvisatisi guerrieri i nostri eroi affrontano 6 livelli di azione incalzante. La loro missione? Trovare gli occhi di un drago e salvare il loro regno dall'eterna schiavitù.

MEGA TWINS™

U.S. GOLD®

RADDOPPIA IL DIVERTIMENTO
RADDOPPIANO I GUAI!

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

ed trademark
U.S. Gold Ltd.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA: LEADER DIST

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Mail

Le vostre lettere vanno inviate al seguente indirizzo:
TGM MAIL. Xenia Edizioni-Casella Postale 853, 20101 Milano.

PROLOGO

"... Dopo la parentesi sbiancata di due numeri fa, speriamo che queste pagine non presentino nuove sorprese cromatiche...", le ultime parole famose! Non prendetevela con me! Non avrei certo potuto immaginare che la smania rivoluzionaria del nostro indomabile caporedattore sarebbe arrivata a tanto, e dire che la nuova impaginazione non sarebbe stata male... Se solo non fosse stato per la pronunciata illeggibilità globale dovuta al minuscolo testo (quello è comunque "colpa" mia), e soprattutto per il modo in cui questo è stato inondato dalle subdole righine diagonali colorate che, oltre ad arrecare grave pregiudizio ai nostri apparati visivi, si sono in molti casi rivelate fonte di nausea, accompagnata da sensi di vertigine e giramenti di testa (pare addirittura che in certe regioni si sia manifestato un'incredibile fenomeno di ipnosi collettiva, ma la notizia non è al momento confermata). Cosa posso aggiungere? Che probabilmente farei meglio a lasciare da parte certi discorsi, tenere la bocca chiusa e magari allegare alla rivista una strisciata di plastica trasparente rossa (come quella per decifrare i codici della Lucasfilm, per intenderci), vi sembrerà incredibile, ma in questo modo la visibilità ritorna quasi normale!!!

In attesa di sapere quale sarà la veste postale di questo mese vi rinnovo gli Auguri di Buon Anno che, per l'uscita della rivista, dovrebbe essere già essere cominciato (e speriamo nel migliore dei modi), per noi si tratta ormai del quinto di vita, una tappa sicuramente importante in una crescita che consideriamo continua e che speriamo conforme ai vostri gusti ed esigenze, voi cosa ne pensate?

Ah, un'ultima cosa prima di cominciare: il Talent Scout per questo mese non c'è, ma non temete perché tornerà sul prossimo numero...

RIFLESSIONE DEL MESE

"Come avevi suggerito tu stesso mi sono chiesto quale fosse il programma che ho utilizzato di più, dopo un'attenta analisi è risultato (purtroppo) essere l'X-Copy..."
XEW

Anche per questo numero vi ho risparmiato le varie teorizzazioni sulla pirateria, che comunque continuano ad affollare le vostre missive. Ho voluto semplicemente riportarvi questa frase, al termine di una lettera, per domandare se secondo voi il computer sia fatto per copiare i giochi, oppure se i giochi siano fatti per essere giocati dal computer?

QUATTRO CHIACCHIERE

'Super redazione di TGM!
Sono Nicola Pedrocco, ho 17 anni, lavoro (Embe'?) e sono molto felice che Ricki mi abbia scimmiaditarzanato (citato)(bellissima! Il primo a capirla è stato ovviamente Giancarlo! NdR) per ben due volte sulla nostra rivistona.
Io acquisto mensilmente ben cinque diverse riviste di videogiochi, ciò significa che vedere dei dati storati su un dischetto magnetico, elaborati da dei chip di silicio e poi trasformati in luce e suono da un monitor mi manda in estasi proprio come quando ascolto Vasco! (Diciamo quasi).
Comunque tra le cinque riviste TGM è il pezzo meglio! Troppo bello leggere le recensioni, anche se non mi interessano (come quelle per PC e Megadrive), perché mi fanno ridere più di Mai Dire Banzai, la Posta poi e la mia rubrica preferita (guarda il questionario!!!(da qui in poi parlerò con Te Ricki)); c'è su tutte le riviste, ma solo una riesce a farmi partecipe totalmente, a esaltarmi, a farmi rompere la barriera di carta che separa me dall'informazioni scritte su quella pagina (se possibile usate carta riciclata... non scherzo): è la posta di The Games Machine!!! (Come da accordi stipulati in data nota alle parti il suo abbonamento premio è valido con decorrenza immediata... NdR).
L'unica posta che mi fa' venir voglia di scrivere una lettera! Anzi.. tre!!!
Lettera 1
(Era sulla pirateria...)
Lettera 2
In Risposta a Jacopo Prisco che ha fatto un'attenta (mica tanto) analisi dell'andamento del mercato del Pc e dell'influenza che esso ha sulla vita dell'Amiga...
Una volta gli arcade venivano convertiti da ST ad Amiga ed il risultato finale era adeguato per il primo, ma non per il secondo.
Oggi gli adventure vengono convertiti da Pc ad Amiga ed il risultato finale è adeguato per il primo, ma non per il secondo.
Il Pc rispetto all'Amiga nell'ambito delle avventure e dei simulatori ha preso il posto del ST!
Sull'Amiga il codice delle avventure è lo stesso di quello per PC ecco perché è più lento, ma dov'è che rallenta? Nelle animazioni e quando lo schermo scrolla, ma il Blitter perché non aiuta il povero 68000 in queste difficili operazioni? Perché il Pc il Blitter nel codice non lo userà mai, perché non ce l'ha!!!
Premettendo che sono al corrente che l'Amiga ha dei seri problemi di memoria farò l'enunciato di un DOGMA: l'Amiga è una macchina concettualmente SUPERIORE!!
Comunque sia... chi vivrà, vedrà!
Lettera 3
Le votazioni di TGM sono sempre soddisfacenti, ma le trovo per certi versi sbagliate. Io direi di dare quattro voci: Grafica, Sonoro, Codice, Giocabilità. E di suddividerle ulteriormente in due votazioni: Qualità e Quantità.
Per la grafica qualcuno potrebbe prendere un disco, metterci un'immagine in HAM e beccarsi 92% di grafica, ma il disco resta vuoto. In questo caso darei Grafica: Qualità 92%/Quantità 20%. A Monkey Island darei Grafica: Qualità 70%/Quantità 93%. Per il sonoro idem, Turrican II: Qualità 84%/Quantità 90%; Xenon 2: Qualità 95%/Quantità 30%. Per il codice, Beast: Qualità 97%/Quantità 30% (lo scrolling è galattico, ma si ripete per tutto il gioco, se avesse avuto delle sezioni diverse avrebbe avuto Quantità più alta). Monkey Island: Qualità 50%/Quantità 94% (il codice fa schifo, perché usa solo il 68000, ma la quantità di azioni fa lievitare il secondo voto). Per la giocabilità, Silkworm: Qualità 90%/Quantità 30% (l'adrenalina si alza alle stelle, ma è la solita menata per 10 schemi); Batman The Movie: Qualità 70%/Quantità 90% (l'adrenalina non supera i livelli di guardia, ma la varietà alza il secondo voto).
Ci sarebbe una quinta voce che sarebbe longevità, ma non va assolutamente contata perché rispecchia solo i gusti del recensore, dovete classificare invece il prodotto (Beat'em up, Adventure, RPG ecc.) e il lettore deve giudicare se ciò gli può piacere o no.
L'innovazione va cercata nella recensione perché può prendere 99% di qualità grafica ed essere un simulatore, e ciò sarebbe già un'innovazione. Il globale sta bene così. Penso che questo sia un modo completo per sapere come spendere i nostri soldi ed in particolare "cosa" paghiamo e perché. Buona anche l'idea delle stelline per la difficoltà.
Spero, caro Ricki, che almeno uno dei miei tre elaborati venga pubblicato (sinceramente spero il terzo)(il terzo è anche il secondo, va bene? NdR).
Se eri a Udine il 22 giugno a vedere Vasco forse ci saremo visti perché c'ero anch'io (veramente con Vasco si canta!)(purtroppo ho mancato anche quest'appuntamento, è ormai dalla magica notte di San Siro che non vedo un suo concerto... Ma non è stata colpa mia!)
A proposito del Concludendo del numero di Ottobre, ho provato a soffiare piano sul C1 Text, ma le parole non sono venute fuori da sole!!!
CIAO!!!'
Nicola Pedrocco

Siamo come sempre molto interessati ai vostri suggerimenti, che non esitiamo a rendere pubblici, affinché ognuno possa esprimere il suo parere. La tua idea è sicuramente interessante, credo però che il discorso delle varie votazioni specifiche sia un aspetto sempre molto delicato e soprattutto personale, cosa che quindi potrebbe generare ulteriori polemiche (più avanti ne trovi un chiaro esempio); credo quindi che un unico voto percentuale sia più che sufficiente, cercando di rendere le altre informazioni a cui fai riferimento nel commento, comunque sia discutiamone...

AUTOLETTERARIAMENTE

'_____ (Riempire lo spazio con un aggettivo a scelta

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

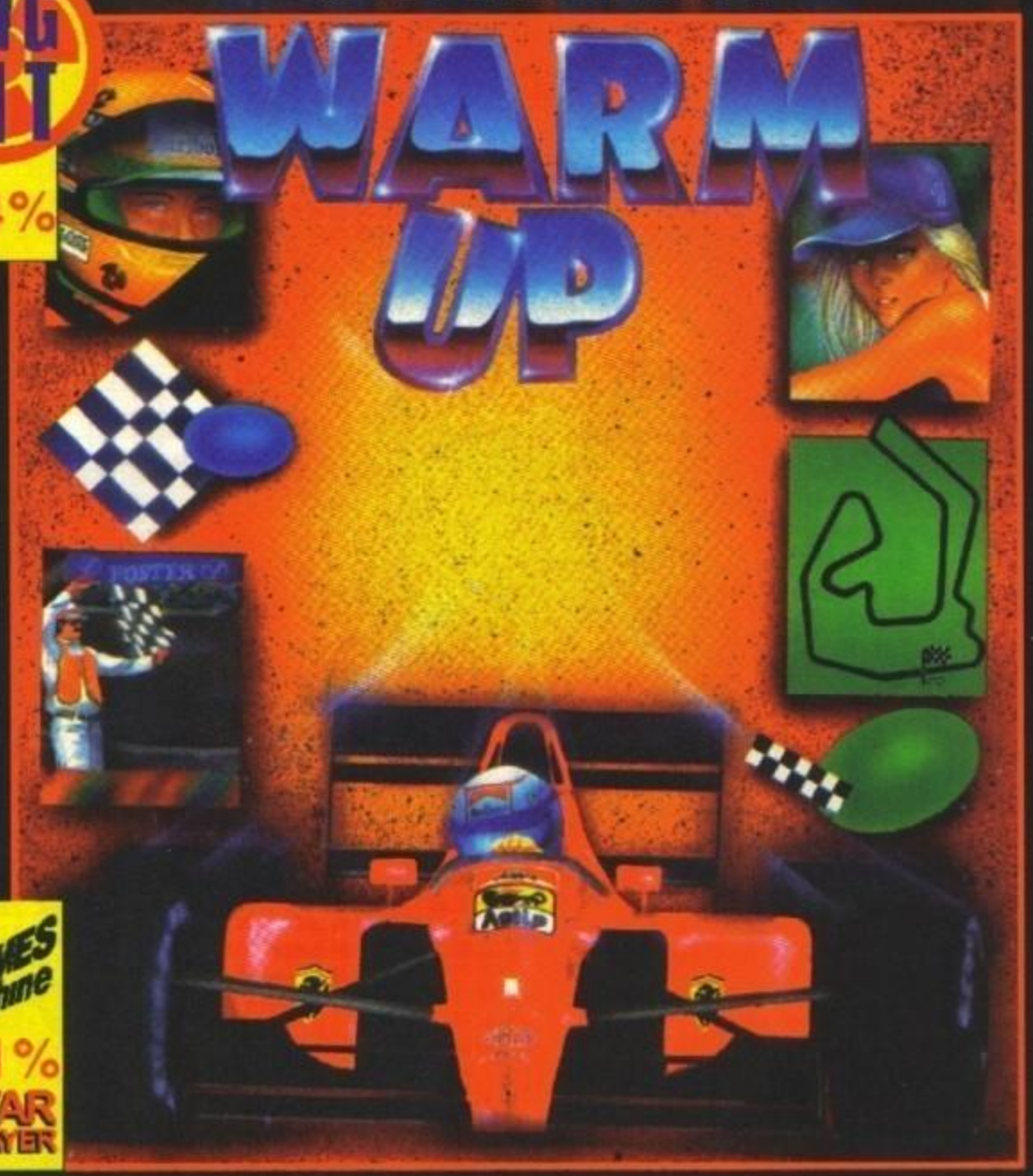
http://www.oldgamesitalia.net/

Schermate Amiga

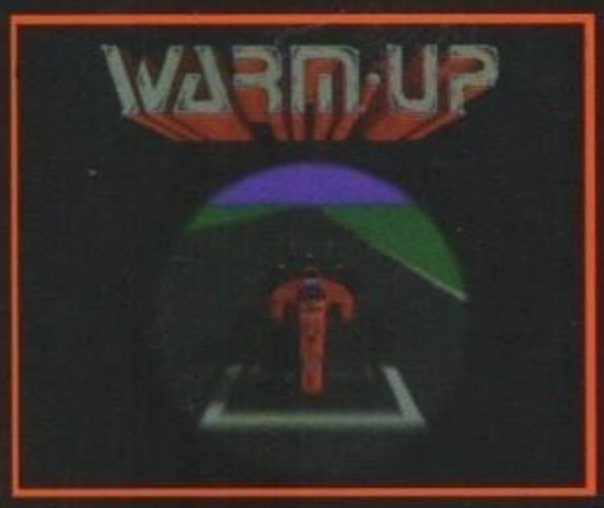
CVG HIT 94%

GAMES machine 91% STAR PLAYER

VELOCE! DIVERTENTE! SPETTACOLARE!



CHI LO HA PROVATO ... NON HA ANCORA SMESSO DI GIOCARCI!



SOFTEL
DISTRIBUZIONE
via Antonio Salinas, 51/B - 00178 ROMA
tel. 06/7231811 - fax. 06/7231812

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

fra quelli elencati sotto. NM)(NM sta per Nota Mia! Alla faccia delle solite ndr, ndt, ndMax, ndR ndS, ndAlex, ndJH, ecc, ecc...) Redazione di TGM.
Gli aggettivi disponibili sono:
stupenda, magnifica, fantastica, fantasmagorica, belligerante -Max- egocentrica, eliocentrica, centrifuga, erbivora, antropofaga, ultra, juventina, brighella, guybrush, matematica, ruminante, soffritta, bella (vada per quest'ultima... Anche se la foto del mese scorso è stata qualche cosa di assolutamente raccapricciante. William sbiadito come la foto di Ritorno al Futuro, Max con la Nutella spalmata sulla testa, Paolone che voleva stupirci con effetti speciali, Giancarlo infisso nel terreno e quindi plastificato sul posto, Stefano Gallarini che crede di essere a Usa Today, Stefano Giorgi in procinto di vomitare la prima colazione, Alex che quest'inverno vuole andare a sciare al Planibel e la Roberta che sembra Gianfranco D'Angelo nella parodia del Tenerone... Sputtanamento su scala nazionale! NdR).
Sono un ragazzo di 15 anni (oppure 19, non me lo ricordo. Aaaargh)(ecco un lettore che ha battuto il record di dormita prolungata stabilito dai nostri tre caporedattori dopo le due notti consecutive trascorse in redazione, s'è addormentato quindicenne e svegliato diciannovenne, probabilmente ad accorgersi che la sua lettera è stata pubblicata sarà suo figlio... NdR), e ho deciso di buttare giù due righe. Ho in mano il numero 34 (complimenti per la copertina, molto bella, NM) e, sfogliando le pagine della posta, ho notato come ci siano delle missive dei lettori insulse e senza significato, specialmente quella di Debhora, oppure si chiamava Eleonora (Eleonora, Eleonora. NM) che è pietosa e spietata, Eleonora, nessuno è perfetto! L'unica lettera degna di nota è quella del buon Marco Spadini (e non Soadini come avete scritto nella risposta alla sua lettera NM)(scusami Debhora, ritiro quello che ho detto sul tuo conto NM)(Ma cosa hai detto?)((Ancora! Questa lettera è tutta una parentesi. NM), bravo Marco, con quella lettera mi hai strappato più di una lacrimuccia (dico la verità, ho dovuto chiamare i pompieri perché avevo allagato la camera), mentre le altre missive non brillavano di originalità, cosa che accade da parecchi mesi ormai, con i soliti stereotipi privi di originalità (la ripetizione è voluta NM).
La tipica giornata di un lettore medio di TGM è più o meno così: Pinco Pallino si alza (non si lava i denti) si veste (forse) e si chiede: "Cosa faccio adesso?", dopo 45 minuti passati ad esaminare le varie possibilità (tra le quali vi erano: giocare a Indy 500, giocare a Indy 500, giocare a Indy 500, giocare a R-Type II oppure scrivere una lettera a TGM. NM), opta per l'ultima possibilità. Presa carta e penna comincia a scrivere: ma cosa scrivere? (Apro una parentesi (come al solito NM) per spiegarvi come procedere: avete mai letto un Librogame? Bene, sapete tutto. Se non l'avete mai letto, peggio per voi, lo dovreste leggere). Dove eravamo rimasti? Ah, sì, dicevo: cosa scrivere? Se, per essere originali, volete parlare della pirateria andate all'1, se volete parlare della diatriba tra le console e i computer andate al 2, infine, se volete parlare di giudizi sballati andate al 3.
1. Cara redazione di TGM. Sono un ragazzo che è... Contrario alla pirateria 4, favorevole alla pirateria 5.
2. Carissima redazione di TGM. Sono un ragazzo che possiede un... Atari, Amiga o Pc al 6, Megadrive o Superfamicom e compagni andate al 7.
3. Schifosissima redazione di TGM. Con quale inusitato coraggio avete donato a Mario Andretti 's Racing Challenge un bel 94%... Volete ampliara il concetto in modo: professionale andate all'8, in modo normale al 9, in modo romano al 10.
4. In un gioco pirata non ci sono i manuali e i vari gadget che si trovano nella scatola originale e, alcune volte, si bloccano proprio mentre stai superando il 26esimo quadro, lasciandoti a meditare davanti ad un Guru Meditation, quindi io sono contrario alla pirateria. Volete salutare in modo... Classico 11, demenziale 12.
5. Un gioco originale costa dalle trenta alle settanta mila lire, mentre con sole diecimila posso comprare 5 giochi, perciò un gioco viene mediamente due mila lire (ma va?). Quindi con trentamila lire potrei comprare quindici giochi (arima và?). Allora secondo me la pirateria conviene. Volete salutare in modo classico 11, demenziale 12.
6. Secondo me le console le comprano solo gli stupidi, perché ogni cartuccia costa mediamente centomila lire, perciò in una softeca non possono esserci più di sei o sette titoli e poi, cosa più importante, le console non hanno un'anima... Se volete salutare in modo classico andate all'11, demenziale al 12.
7. Per me le console, specialmente il Megadrive e il Super Famicom sono migliori del computer, perché hanno grafica più belle e scrolling più veloce, e poi noi abbiamo Mario e Sonic, voi no (però noi abbiamo Monkey, Zak, Maniac... Voi no NM). Salutate in modo classico 11, demenziale 12.
8. Secondo il mio modesto parere l'etica dei videogame non concede che un gioco come Mario Andretti riceva un insulso 94%, causa scrolling lento e scattoso. Tenendo conto dei cicli storici che si ripetono, anche una nota conversione come Chase HQ sul Vic 20 sarebbe più veloce... Volete salutare in modo classico andate all'11, demenziale al 12.
9. Secondo me Mario Andretti non merita 94%, perché lo scrolling è lento e scattoso, perfino Chase HQ sul Vic 20 sarebbe più veloce... Se volete salutare in modo classico andate all'11, demenziale al 12.
10. Ma con er quale coraggio avete er dato 94% a sto' Mario Andretti (ma che c'avete tutti con quella povera bestia del signor Andretti). Stu er gioco è lento è scattoso... (Sei sicuro che sia romano? Al limite trapiantato! NdR) Se volete salutare in modo classico all'11, demenziale al 12.
11. Dopo aver concluso vi saluto con baci e abbracci (soltanto a Donatella però NM)(Ciao Donatella, ndMax).
PS Siete i migliori
12. Un'ultima domanda prima di concludere: mi potreste indicare il negozio dove vendono un adattatore per trasformare il mio Amiga in Super Famicom? Mio padre, che è macellaio, dice che questo adattatore non esiste, perché sulla tastiera dell'Amiga non ci sono i pulsanti Select e Start.
PS Tanti saluti e complimenti per la rivista, solo che dovreste aggiungere delle altre faccine per far capire se un gioco è bello o no, perché il punteggio in cifre non lo riesco a capire.
PPS Siete megalomani (o megagalattici? Boh NM).
PPPS Complimenti per la rivista e il nuovo look, continuate così che siete tutti forti. (Un saluto particolare a Max, d'altronde non potevo non nominarti NM).
Arrivederci"
Aldo di Sansebastiano

Complimenti ad Aldo per la sua idea, se vi è piaciuta e volete fare altrettanto... Leggetevi la Posta dei prossimi TGM, se non v'è piaciuta... Leggetevi la Posta di uno dei prossimi TGM.

SPADINI NON DEMORDE!

La quiete prima della tempesta.
Grazie per aver pubblicato la lettera, ma la risposta non mi è piaciuta, gira in tondo. Vorrei chiederti di pubblicare anche questa mia risposta, non perché è un mio diritto (pietà per la superbia dell'altra volta)... Attenzione! Due giorni fa ho spedito un'altra lettera (Marco Spadini, eh sì) che rispondeva a quella pubblicata. Prima di spedirla l'ho riscritta quattro volte, ma dopo averla spedita m'è venuta questa versione 1.5 che mi sembra più completa. Voi fate i recensori; sapete come va: non sei mai pienamente soddisfatto di quello che scrivi (parole sante, ndMax). Riepilogo: mi hai risposto lasciando aperto il dilemma, questa completa e risponde a quello che mi hai risposto. 2 lettere pubblicate, non è giusto per gli altri lettori, ma un argomento così importante non si può lasciarlo a metà: poi sparisco per sempre (altrimenti continua il bombardamento a tappeto di lettere, iniziato in seguito agli estenuanti 96%-99%, operazione Rolling Thunder, in confronto il Desert Storm era un lancio di volantini pubblicitari!). Perché mi consideri tanto male? Ammettilo che è anche colpa vostra per la mia "sfuriata" (sei sicuro di non soffrire di lievissime manie di persecuzione, ndR): cose come Menace 99% le vedo solo su TGM, ma la tua risposta mi sembra troppo colpevolizzante nei miei confronti, cattivo! (Credo proprio di sì, ndR). I lettori sono tutti con voi, è logico, ma visto che non mi difende nessuno, fatemi almeno difendere da solo, non posso abbandonare il campo con l'etichetta di 'scemo di TGM' che mi hai dato con la tua risposta: in parte lo merito (non credo ci siano più dubbi... Soffri di manie di persecuzione! NdR), ma in parte no e vorrei che i lettori capissero il perché: leggi la lettera e troverai molte spiegazioni per quello che dicevo (forse troppo convulsamente) nell'altra. Per questo ti chiedo di pubblicarmi: io mi sono spiegato male (ma anche la tua risposta non mi soddisfa appieno), fammi esporre le mie ragioni, cerchiamo di chiarirci, poi scompaio (lo sai che è sempre l'ultimo a parlare ad avere ragione (non sempre, come ho già detto anche lo stesso silenzio può valere in certi casi di più di mille parole, ndR), perché "para" quanto detto dall'altro, e siccome l'ultima parola è sempre la vostra fammi almeno ribattere una volta, così replico a quello che hai detto). Scusa in anticipo per il tono polemico, ma lo sai che sono fatto così, e sottolineo che non sono catastrofico: se è vero che col nuovo sistema giudicate tutti insieme (e non uno solo che fa quello che vuole) posso essere ottimista, ma se non chiarisco la mia prima lettera mi condanni per sempre. Voglio smetterla di "bombardarvi" con le lettere: i francobolli costano! Che fine hanno fatto i mini-voti dei lettori? (Parla con voi, ndR) Era un'idea tanto carina...
LETTERA
MENACE era uno sparaspara medio già ai suoi tempi. Io uso 99% COME PROVA EVIDENTE della vostra esaltazione, non fine a sé stesso, forse non l'hai capito (... Meglio rispondere alla fine, ndR). Da Menace in poi avete continuato (fra le lamentele,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CIAMPITTI ANTONIO

NEXT COMPUTERS
VIA BUGATTI, 13
20017 RHO (MI)
TEL. (02) 93505280 R.A.
FAX (02) 93505219

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE E PAESI LIMITROFI.
ORDINAZIONI 24 ORE SU 24 SERVIZIO COMPUTERIZZATO.

PAGAMENTI RATEALI, BANCOMAT IN NEGOZIO, VALIDA PER POS E CARTE DI CREDITO, SCONTI A DITTE, ENTI, SCUOLE, CONVERTIBILI.

IBM - AMSTRAD - COMMODORE - NEC - STAR - PHILIPS
RIVENDITORE AUTORIZZATO

ATONCE 16 MH2 New
Emulatore 286 16MHZ per Amiga 500 e 20000 trasforma il drive in un drive PC, e tutte le periferiche AMIGA in MS DOS comprese le sue uscite
IMPORTAZIONE DIRETTA
Caratteristiche Atonce 286 16 MH2

NEW

L'Atonce Plus è fornito inoltre di 512KB di fast ram e zoccolo per coprocessore 80287C 12HH2
Restano disponib ili in DOS 640K RAM (con Amiga 512K) L'eventuale memoria residua, se avete un espansione di qualsiasi potenza, è utilizzabile come expanded memory o extended memory MS DOS.
Non corrompe il normale funzionamento dell'Amiga, qualsiasi periferica a norme Commodore Disk Drive Hard Disk, esterni o interni, R5232, printer Mouse, diventano **AT PC MS DOS**
Emulazione video EGA VGA MONO CGA HERCULES ecc. ecc.
Altissime prestazioni, affidabilità totale, manuale dettagliato, software di installazione con command COM, di facile montaggio senza alcuna saldatura.
Presto manuale in italiano
a sole £ 450.000 IVA compresa.

OFFERTA SPECIALE
Notebook K 286 16 MH2/21 schermo VGA retroilluminato 1 drive $3^1/_2$, 1 hard disk 20 MB 1 MB RAM espandibile a 6 MB, uscita monitor esterno VGA, batterie nichel cadmio ricarica automatica, alimentatore, borsa per trasporto in offerta da next a £ 2380000
Dos 5.0 in abbinamento in Italiano
vastissimo assortimento PC 286 - 386 - 486
286 da 16 a 20 MHZ
386 da 16 a 40 MHZ
486 da 20 a 50 MHZ

Sono disponibili i nuovissimi Genlok Rocteck normal e Plus oltre ai famosissimi MK III Plus e ai professionali Neriki

- Amiga Action Replay III per Amiga 500	£	150000
- Amiga Action Replay III per Amiga 2000	£	170000
(Cartuccia con funzioni di freeze per la sprotezione di programmi in commercio, il salvataggio di videate, il rallentamento dei giochi, la rilevazione di virus, la programmazione in linguaggio macchina, ecc.)		
- Amiga 500 1,3	£	629000
- Amiga 500 Plus 2,0 1 MB	£	739000
- Espansione 1MB per Amiga 500 Plus (porta l'Amiga a 2 MB totali)	£	160000
- Sound Blaster PC	£	280000
- Scheda televideo PC	£	299000
- Moduli SIP/SIM 70 ns 1 MB	£	85000
- Monitor VGA color 14" 1024 x 768	£	520000
- Monitor NEC Multisink 3 FG color VGA 14" per Amiga PC, Machintosh	£	1150000

Un computer va acquistato solo presso una ditta specializzata, Ciampitti Antonio opera in collaborazione con la moglie Cattaneo Loredana nel settore computers da ben 13 anni. Ha fondato varie ditte, tra cui alcune ora cedute ancora operanti, ha editato ben 28 numeri di riviste con acclusa cassetta o disco di programmi per computers. È stato il primo in Italia a distribuire Sinclair QL; Austrad, prima che esistesse la stessa Amstrad Italia SPA, con il famoso PC 1512, ha venduto il primo Amiga 1000 nel ben lontano 1984.
Pertanto È in grado di consigliare il clinete alla guida all'acquisto a seconda delle sue esigenze garantendogli, un servizio post vendita sia a livello accessori, software, asistenza riparazione e installazione, sia a livello hobbistico che professionale.
Pensaci !!!!!!!!!
Chi vende "Bidoni", prima o poi nè deve subire le proteste e a noi piace vivere sereni in pace con la nostra coscienza

grazie

Queste notizie sono verificabili da articoli apparsi su La Notte, Europeo, Commodore Gazette, Panorama di vari anni addietro - in cui si parla di quanto sopracitato.

NOTIZIE UTILI

La Next computers si trova in Via Bugatti, nel centro storico di Rho, traversa di Via Matteotti, all'altezza del N. civico 65.
Rho è facilmente raggiungibile con l'autostrada Milano/Torino - uscita Rho, con la tangenziale ovest - uscita Rho (chi proviene da direzione Milano non paga pedaggi)

STAMPANTI NEC, COMMODORE, STAR, IBM, OLIVETTI.

ORARI :
9.00 / 12.30 - 15.00 / 19.30
CHIUSO IL LUNEDI'

Disponiamo di software tecnico grafico cad, word processing ultime versioni per Amiga versioni originali e di tantissimi altri articoli impossibile da elencarle tutti.
Sono disponibili accessori di tutti i tipi per Amiga

OGNI TIPO DI CONSOLES
E UN VASTISSIMO
CATALOGO DI GAMES CARTRIDGES

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

posta N5, che scuse ipocrite per difenderlo) coi 99%, ma a me sa di spregio: "tanto comando io...". "Da 90 a 99% cambia poco, sempre da comperare": più ti avvicini al 100% e più il voto è VOLUTAMENTE soggettivo. Un 99% mi INDISPONE, un 90% no, se cambia poco dai 90%, così rispetti gli altri. "Il voto è marginale": è la cosa più evidente e duratura di una recensione, DEVI dargli importanza, e ciò significa non "pompare" fino al 99% (in casi ECCEZIONALI- Elite su 64- va bene, ma voi NE ABUSATE! TGM ha 70 95-99%!!!). Adesso, Ricky, ti stendo: 99% cioè virtualmente SENZA DIFETTI: MANSION 99% grafx e sfx MEDIOCRI, che non gli hanno impedito di dire '99% è TROPPO POCO'! (Non dirmi che scherzava, MENACE 99% è un'agghiacciante realtà), uno che dice così è troppo esaltato! "Un errore capita", ma 99% non è "un errore", TE LO CERCHI! E basta una sola volta che sei volutamente (VOLUTAMENTE) esaltato e soggettivo e io NON MI FIDO DI TE! Da AWESOME: "il nuovo Elite della decade, FIDATEVI". Simili frasi apocalittiche denotano troppo coinvolgimento. Pensate che, se un game vi esalta, piacerà a tutti, e INVECE DI CERCARE COSA POTREBBE NON PIACERE AGLI ALTRI (attenzione: è l'epicentro del discorso) "inconsciamente" ne sminuite i difetti (I Play Soccer "sonoro bello" è una menzogna! E' SCAAARSO!) per non rovinare l'edificante quadretto di "gioco da 95-99%" ("il voto è "INDICATIVO", il voto riflette(va) il commento, o sei stupido: esaltato 1 (99%, il massimo dell'esaltazione) esaltato pure l'altro non credetemi troppo "scemo")(sinceramente non ho capito bene quello che vuoi dire... NdR). "Il voto è soggettivo": ma è PROPRIO PER QUESTO che non devi calcare la mano!!! (nel voto e nel commento) "MENACE era da comprare": sì, ma voi descrivetemi bene il gioco sottolineando i difetti (anche nella struttura, evidenti, OPERATION THUNDERBOLT e altri: NON UN CENNO alla difficoltà FOLLE, se non lo noti NON SEI AFFIDABILE, di MENACE doveva dire "armi moscie, poca potenza") e poi IO decido, ma dando 99% e facendomi credere, con frasi apocalittiche, che sia STRABILIANTE MAI VISTO PRIMA (TV BASKET NON SOPPORTO il "centrocampo", MANCO ACCENNATO, chi vi dà il diritto di decidere per me se era trascurabile?), mi OBBLIGATE a comprarlo. Non ci credo più ai vostri "incredibile fidatevi" (detto anche di riconosciute e indiscusse boiate come STRIDER (AMY) "musica AVVINCENTE": un recensore preparato NON PUO' dirmi queste cose, accusa grave, ma come darmi troppo?)".
Marco Spadini

Avevo fra le tue mani questa lettera già da qualche mese, ormai avevo promesso che ne avrei parlato e quindi l'ho fatto, ti confesso però che mentre la digitavo e le sue righe iniziavano ad affollare sempre più il monitor ho cominciato a pentirmene: a me piace la polemica, ma questa mi sembra di una tale sterilità da cambiare ben presto idea sulla sua pubblicazione (cosa che ho comunque integralmente fatto, anche in alcuni passaggi obiettivamente "oscuri"). A questo punto hai promesso di sparire per sempre, personalmente ti invito a farti sentire di nuovo (invito che vale per tutti), ma mi auguro che per allora avrai finalmente dimenticato, anche se non credo digerito, i 99% di Menace e Maniac Mansion: stare a discutere sui loro voti dopo tutti questi anni mi sembra cosa folle, o quantomeno non posso rassegnarmi all'idea che non abbia di meglio di cui parlare! Sei poi ti eccita incredibilmente lo "stendermi", grazie ai due giochi in questione, che probabilmente non meritavano quel voto, allora ti faccio i complimenti credo che tu ti possa finalmente sentire realizzato: quel voto era troppo alto... Per il resto mi sembrano sinceramente tutte argomentazione maniacali (su una base magari condivisibile, non ci sono dubbi che siamo spesso di manica larga...) che comunque spaziano dall'infantile al patetico: "io non mi fido più di te", "te lo cerchi", "cercare cosa potrebbe non piacere agli altri" (atteggiamento talmente negativo che mi auguro proprio non constraddistinguerà anche la tua esistenza, è ovvio che i difetti non vadano occultati, ma trovo più importante sottolineare quello che va bene), "chi vi da il diritto di decidere per me se era trascurabile" (secondo te al termine di una recensione dovremmo consultare tutti i lettori per chiedere le loro impressioni???), "poi decido IO" (ma ti rendi conto di quello che dici? Chiunque abbia giocato sufficientemente a TV Basket lo considera un capolavoro, e tu ti lamenti del centrocampo (che comunque ricopre un'importanza molto limitata anche nello sport reale, potresti almeno saperlo), va bene: ognuno sarà pur libero di pensarla come vuole?), "mi obbligate a comprarlo" (effettivamente cerchiamo sovente quelli che non lo fanno e li picchiamo a sangue!) e via dicendo...
Quando dico che il voto è "marginale" e "indicativo", non voglio certo precluderlo dall'importanza che questo deve ricoprire all'interno di una recensione, quanto invece un tentativo per cercare di spiegarvi come non sia assolutamente possibile stabilire una corrispondenza strettamente biunivoca fra votazione e valore effettivo: sono ormai usciti migliaia di giochi... Non è possibili catalogarli in scala rigorosamente gerarchica! Non è detto che un 83% sia PER FORZA meglio di un 79%, perché ci sono troppo componenti che potrebbero avere influito sul voto, o che comunque non si possono sempre tenere rigidamente in considerazione. Come si fa a mettere in relazione la grafica di uno con l'idea geniale dell'altro, oppure la giocabilità dell'altro ancora... Il voto può solo rispecchiare un'impressione complessivamente "specifica" di quel titolo, così come scaturisce dalla "soggettività" del suo recensore. L'80% di Alien Storm può effettivamente essere troppo... Sono cose che succedono e che soprattutto possono accadere; l'importante è riuscire ai stabilire dei parametri "globalmente attendibili" all'interno dei quali inquadrare una realizzazione che, non dimentichiamocelo, è rivolta ai generi più disparati di utenti. Prima di chiudere questa parentesi, che mi auguro sia stata di utilità generale, un'ultima frase del nostro Spadini che, per come concepisco io la vita, ne è la totale abnegazione: "ogni uomo ha il diritto di essere rispettato, almeno finché si limita a non fare niente". Se questa è la tua teoria ho capito tutto, attendiamo una tua rivista di recensori finalmente preparati, nella quale i giochi non potranno mai andare oltre il 90%, se non una volta ogni cento numeri... Il motivo di tutto questo, però, proprio mi sfugge...

IL DOMANDONE DEL MESE

Dal mio esilio vi scrivo, dato che come Antipirata ho fallito (e qui mi hanno rinchiuso). Ma come la Fenice io rinasco!
Domandone del Mese:
E' vero che attaccando il modulatore dell'Amiga all'antenna di casa si possono trasmettere immagini come le TV Private? Ho provato ad oliare il monitor, ma non sembra funzionare. Ho forse sbagliato olio?"
Niko L'Anonimo del Lambrusco.

E' stato proprio così! E infatti non dovevi utilizzare l'olio... ma non hai mai sentito parlare della telediffusione a 9 lunghezze d'onda e mezza? Avresti dovuto cominciare con un cubetto di ghiaccio, strofinandolo lievemente attorno ai tasti funzione, saresti dovuto passare poi al miele, cospargendo con esso l'uscita seriale, avresti quindi dovuto cercare tutti gli ortaggi che riuscivi a trovare nel frigorifero prima di concludere l'operazione con una fragola da infilare dolcemente nella fessura del drive. Il risultato dell'operazione non è affatto assicurato, ma con un po' di pratica si possono ottenere dei buoni risultati...

TOP GAMES

Incredibile! A quanto pare i giochi i guida stanno veramente spopolando con una clamorosa accoppiata al vertice della classifica e parecchie altre presenze a breve distanza (ho sentito un paio di sgommate, un urlo agghiacciato di una vecchietta, le imprecazioni d'un paio di camionisti francesi... Dev'essere Max che sta arrivando!), cosa che comunque non mi stupisce (Lotus II non avrebbe potuto esordire diversamente). Vi ricordo ancora una volta che il primo numero in parentesi indica la posizione del mese precedente, il secondo le presenze in classifica.

1 LOTUS TURBO CHALLENGE II (N-1)
2 LOTUS TURBO CHALLENGE (3-4)
3 KICK OFF 2 (1-4)
4 RODLAND (6-2)
5 INDY 500 (4-4)
6 FINAL FIGHT (N-1)
7 TOKI (8-3)
8 CRUISE FOR A CORPSE (N-1)
9 MONKEY ISLAND (3-4)
10 LEMMINGS (5-4)
11 MAGIC POCKETS (N-1)
12 THUNDERHAWK (14-2)
13 GODS (7-4)
14 CHUCK ROCK (9-4)
15 ROLLING RONNY (N-1)

VOTATE LA COPERTINA PIU' BELLA

Anche in questo caso hanno già cominciato ad arrivare le prime risposte, per il momento al primo posto c'è quella dello scorso Dicembre (Robocop 2) seguita a ruota da quelle di Maggio (Monkey Island) e Novembre (Robocod). Se i vostri gusti fossero differenti... Dovete solo farmelo sapere!

INDY COMPETITION

Incredibile il successo ottenuto da questa rubrica,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

anche questo mese ci sono due foto ad attestare altrettante prestazioni da primato. La prima è quella di Andrea Mansell, notevole, ma non sufficiente per la prima fila, il tempo fatto registrare è di 38.25 a 235.25 mph di media. La Pole Position provvisoria è invece andata a due velocissimi lettori: Stefano Gozzi e Fabio De Micheli, il loro tempone: 38.08 a 236.34 mph, a un centesimo dal precedente primato! Vediamo quindi la griglia di partenza.
1 Fila:
Gozzi/De Micheli 38.08 a 236.34 mph.
Damiano Foresta 38.09 a 236.28 mph.
2 Fila:
Andrea Mansell 38.25 a 235.25 mph.
Tiziano Diamanti 38.52 a 233.64 mph.
3 Fila:
Multiplexer 38.61.
Mik 38.84.
4 Fila:
Miky Novarina 38.98.
Freddy '70 39.44.
Sarà così anche il mese prossimo? Un momento! E' arrivata sotto la bandiera a scacchi la prestazione di Guybrush Threepwood e la sua scimmia (Adriano e Lorenzo Moretti), il tempo è di 38.39 a 234.43 di media, gli vale la quarta posizione.

IVAN BERSANETTI

Ormai bisogna dedicarli un paragrafo apposta, per costanza e puntualità è l'unico che si contraddistingue ogni mese con un numero sempre cospicuo di lettere, e tutte di notevole interesse; bravo, continua così!
Per prima cosa, visto che le classifiche stanno dilagando, propone uno SPRITES AWARD con il quale premiare il personaggio più bello dell'anno (in funzione della grafica, animazione e manovrabilità). Fra le sue preferenze spiccano Prince of Persia, Turrican, Beast, Spiderman, Lemmings e altri ancora... Certo che ci interessano le caricature di Giorgio e Stefano di USA Today, anche perché il tuo minialbo di Dylan Dog è veramente eccezionale (non esagero), un po' piccantino per essere interamente pubblicato, ma vedrò cosa possa fare perché qui in redazione ci ha fatto letteralmente sbellicare dalle risate...

IMPORTANTE!

Il discorso pubblicità è già stato affrontato più volte, ma visto che ritorna sovente all'interno delle vostre missive deve necessariamente essere ripreso. Prima di tutto però non credo si possa fare di tutta l'erba un fascio, ci sono pagine pubblicitarie e pagine pubblicitarie; siamo infatti del parere che quelle dei giochi, per esempio, si integrino perfettamente con il resto della rivista, apportando anzi una notevole componente informativa e anche di colore. Per quanto riguarda invece quelle dei vari inserzionisti locali (comunque utili), non ci sono dubbi sul fatto che queste "rompano", in un certo senso, la continuità di lettura e possano quindi per certi versi dare fastidio (siamo noi stesse a rendercene perfettamente conto). Da qui il colore di sfondo che abbiamo aggiunto dal numero scorso, nel tentativo di renderle meno "indigeste" da un punto di vista grafico.
Arriviamo quindi al punto ricordandovi che sono anche gli introiti pubblicitari a permettere di mantenere il prezzo della rivista costante da quattro anni a questa parte (quando un quotidiano costava invece 800 lire!). Inoltre, in questi ultimi mesi, avrete sicuramente notato un notevolissimo incremento delle fotografie, fondini colorati di sottofondo per le recensioni, inserimenti di titoli dalle confezioni, sfumature... Tutte cose che hanno un loro costo, più che rilevante! Rifletteteci. Niente paura comunque, con il Natale ormai alle spalle le pagine pubblicitarie sono destinate a tornare al loro livello normale, Max per questo sta tirando un grosso sospiro di sollievo, gli editori un po' meno...

OPERE D'AUTORE

Fra tutte le lettere arrivate questo mese ci sono anche due fascicoloni che meritano l'attenzione per la loro mole e cura nella realizzazione. Il primo è una soluzione "romanzata" di Monkey Island realizzata da Claudio Alviggi (con l'aiuto di Vincenzo De Luca e Mario Zino), il secondo una vera rivista realizzata dalla Franksoft, non è ovviamente troppo colorata, ma rappresenta indubbiamente un buon lavoro: complimenti...
E mi raccomando di includerci nella vostra mailing list!

SYNTHETICAMENTE

Prima di tutto dei meritati saluti e complimenti per l'intuizione di Gemini Killer, hai seguito correttamente gli indizi e ti sei quindi risparmiato una buona dose di craniate contro il muro!
E quindi partiamo dai 10 Comandamenti Amigici" inviati da Simone Gulmini:
1 Non avrai altro computer fuori di me.
2 Leggete Sopra.
3 Non avrai altro computer all'infuori di me.
4 Leggete sopra.
5 Non comperare mai un Sega Mega Drive.
6 Comprarsi Wrath of the Demon.
7 Non pronunciare il nome Amiga invano.
8 Leggete sotto
9 Leggete sopra
10 Fate Voi
In Saecula Seculorum amen...
Alan Visentini dice la sua sulla triste vicenda del Gabibbo '75, vi lascio immaginare in quali termini, e concorda pienamente sulla votazione di Magic Pockets, questa è una cosa che ci sta particolarmente a cuore: conoscere le vostre impressioni sui giochi recensiti.
Rispondendo a Denny di Pordenone gli posso dire che di Snowbros (futura conversione della Ocean) non si conosce ancora nulla, per quanto riguarda le notizie sui Team 17 hanno realizzato l'ottimo Alien Breed recensito sullo scorso numero, sentirai comunque parlare nuovamente di loro, non temere.
Un inquietante quesito da Francesco Cambiaso: "Il mio compagno di banco oggi mi ha rivelato di essere un pirata e mi ha chiesto se andrà per questo all'inferno, cosa devo dirgli? Oppure devo mandarcelo io...". Niente azioni scriteriate, per carità, digli che fare il pirata fa venire i brufoli.
Tale Cuddus vuole sapere perché non abbiamo mai recensito... E allega un manciata di titoli.
Purtroppo le pagine sono quelle che sono e a volte siamo costretti a fare delle scelte, all'interno di queste rientra sicuramente l'esclusione volontaria di giochi come E-Swat, volete darci torto?
Ringrazio Nicola Rizzi per tutti i complimenti, noi facciamo sempre del nostro meglio e siamo contenti di come abbiate apprezzato i miglioramenti apportati negli ultimi numeri, dell'eventuale conversione di Knights of The Dragon non si conosce ancora nulla, ma forse è troppo presto. Sulla scia di tutti i quiz musicali un lettore che si fa chiamare Hanky Panky vuole sapere da dove ha tratto il suo soprannome, facile, troppo facile, per rimanere in tema "Other faces seem like nothing next to you", che bei tempi...
Per sconfiggere la pirateria Franco Cova suggerisce di abbassare notevolmente i prezzi e inserire all'interno dei programmi dei codici di riferimento in modo da poter identificare l'acquirente che lo abbia poi smerciato in giro.
C'è solo un problema, visto che i pirati si sono rivelati in grado di superare qualsiasi protezione, non credo proprio che avrebbero alcun problema a contraffare il numero di codice...
Mi spiace, ma non potrebbe funzionare.
Riprendo un'interessante informazione inviatami da Colonel Luke From 3rd Armored, che il mese scorso m'era scappata inosservata; all'interno della sala giochi di Montevarchi il gestore ha allestito una zona dove si possono trovare alcuni dei più storici coin-op della storia (Donkey Kong, Galaga, Centipede, Frogger, Asteroids, Pac Man, Mario Bros, Defender, Bomb Jack...), tutti giochi che (cosa che condivido pienamente) hanno costituito capitoli fondamentali della storia dei videogame.
Per noi "circa ventenni" rappresentano senza dubbio un dolce passato, ma non penso che le nuove leve li troverebbero interessanti, vedrò di farci un salto!
Alby "Seeker" Yalo vuole sapere quale è l'album nascosto all'interno della sua lettera: si tratta di "So" di Peter Gabriel.
Purtroppo mi sono accorto solo adesso che lo spazio è esaurito anche per questo mese, chiudo quindi con un paio di freddure di Daniele Cosenza:
"Qual'è il wafer preferito dai pirati? Il LoHacker!...
Cos'è un HAMburger?
Un panino a 4096 colori!".

CONCLUDENDO

Ricoperte queste quattro pagine con i soprastanti 34912 caratteri, che mi auguro potrete questa volta decifrare senza troppe difficoltà, vi saluto per godermi anch'io un breve periodo di sfrenata vacanza sulla neve: sciate, divertitevi, riposatevi (anche senza chiudere occhio per notti intere) e magari mandatemi una cartolina..
L'appuntamento è per i primi giorni di Febbraio, non mancate!

RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POPULOUS II™

TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS

Gli DEI sono tornati.
E sta per scatenarsi un
PANDEMONIO !!!

Disponibile per AMIGA

ELECTRONIC ARTS®

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"You don't ask for power...
...You take it!"

Screen shots from Amiga version.

TM and © 1991 Paramount Pictures.
All rights reserved.
The GODFATHER is a registered trademark of Paramount Pictures.
U.S. Gold Authorised User.

A Paramount Communications Company

The Godfather™

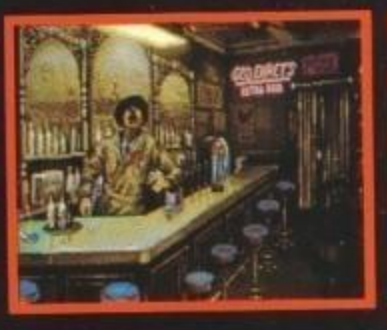
THE ACTION GAME

"You don't ask for power...
...You take it!"

Il Padrino

U.S. GOLD®

U.S. GOLD®



Disponibile per
Amiga e PC (VGA)

Gli screen shots hanno come unico scopo quello di illustrare il gioco e non la grafica, la quale varia sensibilmente sui vari formati.

"Non chiedi il potere...
...lo prendi!"

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

VA PER L' ITALIA DA: LEADER DISTRIBUZIONE Srl VIA G. MA

http://www.oldgamesitalia.net/